©1996 TONG KING SHOW

2000年人気ソフトを徹底攻略!
◆Natural2 —DUO—
◆きゃんきゃんバニー6 i♥mail
◆さくらんぼ海岸
◆プリンセスメモリー

電撃姫オリジナル
描き下ろしポスター6連発
大田武志
菊池政治
かつまれい
位相同爆
上杉涼
魚

[スクープ&最新作]
Lipstick ADV4
Natural Zero+
CANVAS
univ

F&C美少女アニメDVDカタログ

ファン待望の続編登場!
キャラクター&シナリオを総分析

同窓会again

[スタッフ独占インタビュー]
橋本タカシ
水谷とおる
藤井純生
稲村竜一 ほか

メインスタッフが語るとっておき情報満載!
Pia♥キャロットへようこそ!!3

F&C FC01
http://www.fandc.co.jp/
過ぎ去りし季節に置き忘れた想いが
今、胸をかすめる。二十歳の冬の物語
Merry Xmas
18歳未満の方は
購入できません。
Club F&C会員募集！ 入会費無料・年会費3,000円で、スペシャルF&Cカード（1,000円相当分）がもらえる、レア情報満載の会報誌が年4回届く、店頭未発売のオリジナルソフトが買える、会員専用ホームページが開ける、暑中見舞いや年賀状が送られてくるetc.の充実したサービス内容をご用意しています。<入会方法>①住所・氏名・年齢・郵便番号・電話番号・生年月日を明記したもの、②年会費3,000円、③免許証・保険証など年齢の確認できる公的文章のコピーの以上3点をご用意の上、現金書留または、郵便為替で下記住所までご送付下さい。 〒169-0075 東京都新宿区高田馬場3-3-3NIAビル5F Club F&C事務局
※F&Cホームページ（www.fandc.co.jp/）でも申し込めます。
※Windows®は米国Microsoft Corporationの登録商標です。

同窓会
again
原画：水谷とおる
日本語版Windows95/98/Me/2000/NT4.0対応 1月26日発売予定 価格8,800円

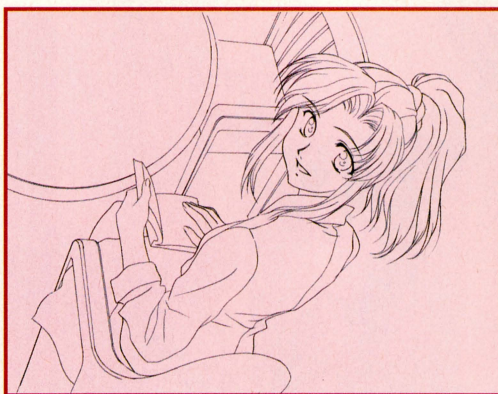
お兄ちゃんへ。
NaturalZero Plus特製マスコット付 携帯ストラップ。
初回特典
NaturalZero Plus
NaturalZero Plus
Password Collection①
下記パスワードをゲーム中に入力して、スペシャルボイスデータをゲットしよう!
Password:15-1022
開発:FC03.COM

CONTENTS

まるごと一冊

電撃ムックシリーズ
美少女ゲームマガジン
電撃姫SPECIAL［目次］

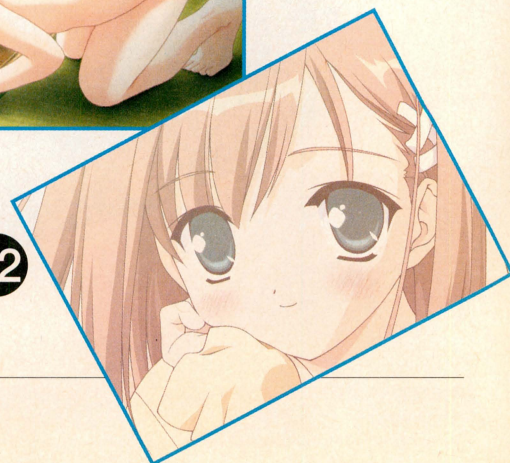
特報①
●期待の恋愛SLG情報を大公開
univ ~the first part~（仮） 26

特報②
●『リップスティック』シリーズ第4弾が登場！
Lipstick ADV4 32

［電撃G'sマガジン出張版●インタビュースペシャル］
Pia♥キャロットへようこそ!!3
「稲村竜一」&「橋本タカシ」直撃インタビュー 70

F&C新作スペシャル①
●ファン待望の続編の魅力に迫る
同窓会again 38
［特別インタビュー］
水谷とおる×藤井純生×弥七×ヌマモトマサトシ

F&C新作スペシャル②
●新旧原画家も総出演の
人気シリーズ最新作を徹底紹介！
Natural Zero+ 50
［特別インタビュー］
ひろもりさかな×素浪人
×かつまれい

F&C新作スペシャル③
●新しい試みがぎっしり詰まった恋愛ゲームのすべてを公開
CANVAS 62
［特別インタビュー］
藤井純生×弥七×☆画野朗×宮村優

F & C 大 特 集!!

●「電撃姫」オリジナル描き下ろしポスター6連発!!

とってもHなイラストギャラリー 10

◆魚……11
◆大田武志……13
◆かつまれい……15
◆位相同爆……17
◆菊池政治……19
◆上杉涼……21
★作家プロフィール……23

●表紙ILLUST　水谷とおる『同窓会again』より

●2000年のF&C話題作を特大攻略!

電撃姫攻略 99

◆Natural2−DUO−……100
◆きゃんきゃんバニー6 i♡mail……112
◆さくらんぼ海岸……116
◆プリンセスメモリー……118

●F&C10余年の歴史を振り返える

ザ・ヒストリー・オブF&C 80

★エフアンドシー社長 笹岡氏が語る21世紀のF&C
★コンシューマで遊べる最新F&Cゲームカタログ

●懐かしの彼女から最新作の美少女まで網羅したキャラ名鑑が登場

「F&Cパーフェクトヒロインカタログ」発売決定! 92

●最新のパソコン情報をお届け

この冬、パソコンを買ってF&Cゲームを気持ちよく遊ぼう! 94

●きゃる〜んな読者ページ!

F&Cゲームのト・リ・コ♡ 122

●ファンなら泣いて喜ぶ豪華プレゼント満載!!

プレゼント&アンケート 126

●『ロマ剣Ⅱ』アニメ化最新情報&スタッフインタビューも収録

F&C美少女アニメ全集 130

●表紙の女の子をズームアップ!

COVER GIRL 147

データ欄の見方

ゲームスペックが表記されています

ゲームをバージョンアップするためのパッチファイルが各メーカー(ブランド)のホームページに用意されていることを示す。

①②HCGを見たり、Hシーンを再生する機能の有無。

③④Hシーンでの音声、アニメーションの有無。

姫オリジナルジャンルマークについて

各タイトルには、姫が内容をチェックし、もっともふさわしいと判定したジャンルを提示しています。

恋愛	シリアスな恋愛、明るい恋愛を扱ったもの。ラブラブが好きな人向け。
鬼畜	SM調教、レイプなど、ひたすら鬼畜な所業をしまくるジャンルだ。
やるゲー	他の何よりも、エッチがポイントとなっているものは、このジャンルだ。
脱衣	麻雀やカードゲーム、テーブルゲームなど、勝負に勝つと女の子が脱ぐゲームだ。
冒険	戦闘、探索といった冒険要素がメインのモノ。RPGやSLGが多い。
コメディ	笑いと恋愛をミックスした、恋を楽しむタイプの作品。ギャグ満載!?
ダーク	凍りつく闇や、狂気を感じさせるシナリオ展開が特徴の作品。
サスペンス	探偵・推理モノ、ホラーなど、ドキドキするストーリーが楽しめる。
オムニバス	複数のストーリーが一度に楽しめる作品。変化を求める人向き。
エトセトラ	他のジャンルにはあてはまらないもの、ゲーム以外のものはこのカテゴリーだ。

●COVER STAFF　AD/朝倉哲也　LOGO DESIGN/高木和雄　ILLUST/佐々木晃

エフアンドシー社長
笹岡洋光氏からの

「常にチャレンジャーであろう！」

2000年。私はこの言葉を念頭に置き、制作に専念することでF&Cを運営して参りました。おかげ様で「Natural2-DUO-」など皆様に支持される作品を世に出せたことを誇りに思っております。ソフトの制作はスタッフの知恵とこだわり、血と汗の結晶です。リリースにあたっては、営業や広報の力があってこそと思っております。それらを支えていただいているのは、当然のことながら業界の関係各位、ならびにファンの皆様であり、皆様の暖かいご支援あってのものと思います。まずは、この場を借りて御礼申し上げます。

また、本年はゲームソフトの開発ばかりか、WEBサイト「きゃろっとガーデン」の開設やファンクラブのリニューアルなど、ユーザーの皆様を飽きさせないよう努力、そして、チャレンジをしてきたつもりです。新規の事業につきましては、まだまだ至らぬ点があるかとは存じますが、日々努力、日々チャレンジの精神をもって取り組んでおります。ですから、乞うご期待の上、多少、長い目で見て頂けると幸いです。

さて、20世紀も残りわずかとなりました。世紀を新たにする瞬間を皆様と共に迎えることは、非常に意義深いことであると勝手ながら思っております。私達は新世紀へ向け、そして、皆様との絆を深めるため、新たな展望を打ち出しました。

「F&C・FC01」　「F&C・FC02」　「F&C・FC03」。

ご存知のように、これまで、フェアリーテール、カクテル・ソフトの2ブランドを主軸に製作とリリースをしてまいりましたが、ブランドの枠にとらわれない制作活動をできるように、また、スタッフの作品への愛情やこだわりをさらに打ち出せるようにとの思いを具体的なかたちにするため、この度、新規に3レーベルを発足させることとなりました。

各々のレーベルの中心となるスタッフは10年のキャリアを持つベテランです。

メッセージ

そして、皆様の声に耳を傾けながら作品づくりをしてきた者たちです。制作者のこだわりとはいっても皆さんあっての作品です。今後は、制作スタッフが皆さんにダイレクトに「思い」をぶつけていくわけですから、皆さんもこれまで以上に「声」を我々にぶつけて下さい。お互いの気持ちをぶつけあうことで、愛情にあふれた作品づくりの体制が、より強固になってゆくものと私は信じています。

「HAPPY TOGETHER！」

私達はこれから10年、そして20年先も美少女ソフトをつくり続けていくつもりです。将来を考えると、私は弊社を含め、業界全体の意識やモラルをもっと高める必要があろうかと考えます。10年が経ち20年が経って、今を振り返った時、恥ずかしいことの無いよう、堂々と胸をはれるよう今をつくりたいと思っております。皆様にHAPPYを届けることが我々の使命であると、そう、自覚しております。そして、一緒にHAPPYになることを信念に"HAPPY TOGETHER"のスローガンを掲げました。これはF&Cの理念といっても過言ではありません。

皆様と我々と業界全体がHAPPYでいられるよう今を考え、今をつくっていきたいと思っております。今後とも、F&Cを暖かく見守り続けて頂ければ幸いです。どうかよろしくお願いいたします。

最後になりますが、今回かくも素晴らしいかたちで本を出して頂いたことについて、株式会社メディアワークス電撃姫編集部の皆様に厚く御礼を申し上げます。ありがとうございました。

平成12年11月3日
エフアンドシー株式会社
代表取締役社長
笹岡　洋光

F&C限定

全イラスト描き下ろし

全ページポスター付録

とってもエッチな♥

イラストギャラリー

ILLUSTRATION GALLERY

SET.1
魚
CANVAS～セピア色のモチーフ～
大田武志
オリジナル

SET.2
かつまれい
Natural Zero十～はじまりと終わりの場所で～
位相同爆
B.B.Oh,yes! Jonny!

SET.3
菊地政治
リップスティックアドベンチャー4
上杉涼
White Christmas～雪降る夜の恋人達～

Illustrated by 魚
電撃姫
Menu

MORNING
CALL
from MAIKO
Illustrated by 大田武志
電撃姫

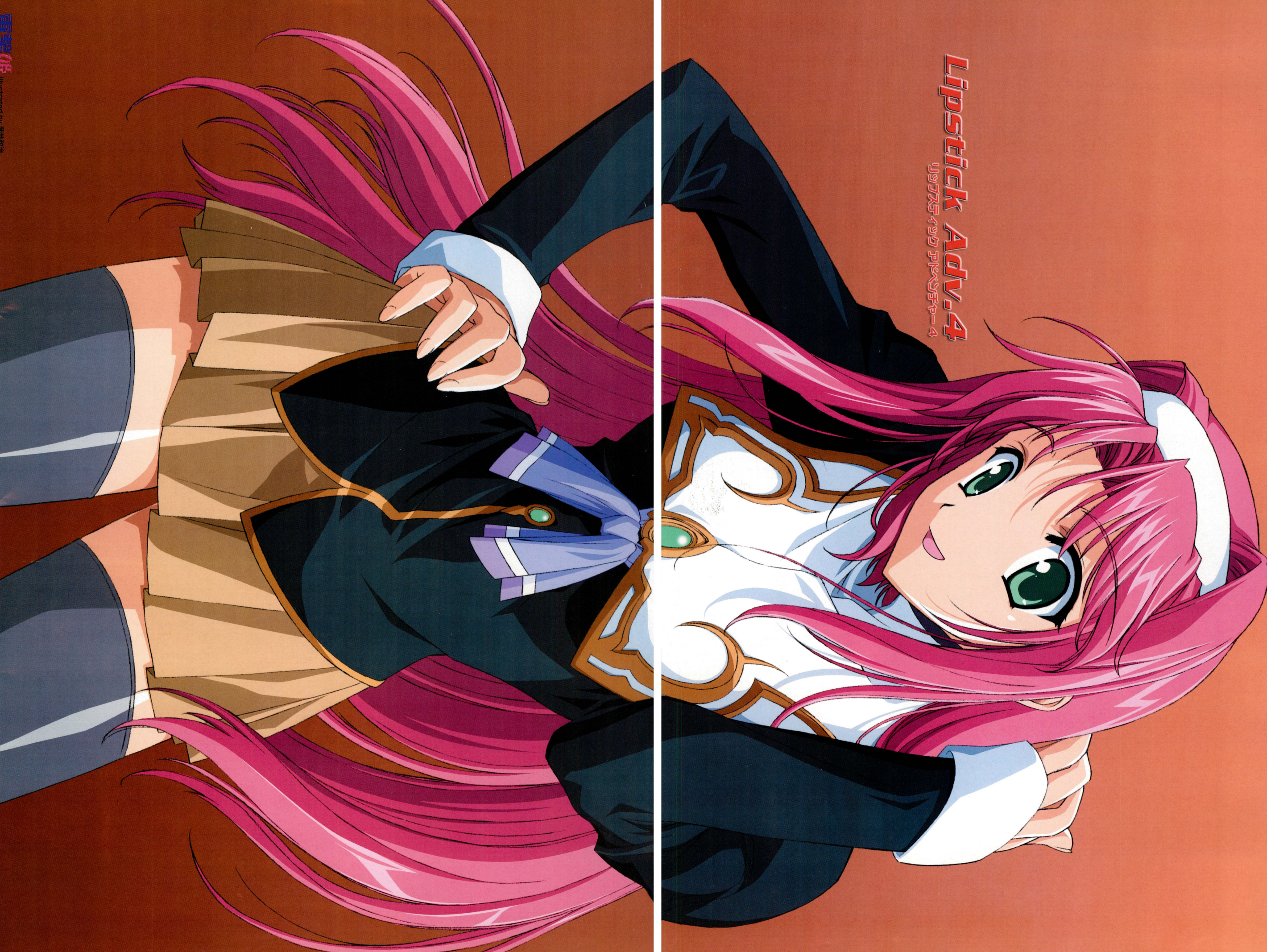
Illustrated by かつまれい
電撃姫

BB
Oh yes! Jonny!

Lipstick Adv.4
リップスティック アドベンチャー 4
電撃姫
Illustrated by 菊地政治

White Christmas
～雪降る夜の恋人達～
Illustrated by 上杉　涼
電撃姫

SUPER H GALLERY PROFILE

魚

CANVAS ～セピア色のモチーフ～

SAKANA'S WORKS

CANVAS～セピア色のモチーフ～（WIN）

◀『CANVAS～セピア色のモチーフ～』より。カクテル・ソフトから8,800円（F＆Cカード付きは9,800円）で発売中。

大田武志

今回のイラスト

オリジナル

TAKESHI'S WORKS

晴れのち胸騒ぎ（PC-98）
晴れのちときどき胸さわぎ（WIN）
らぶ²・ナビゲーション～恋の免許講習～（WIN）

◀『らぶ²・ナビゲーション～恋の免許講習～』より。カクテル・ソフトから8,800円で発売中。

かつまれい

Natural Zero＋ ～はじまりと終わりの場所で～

REI'S WORKS

Natural Zero＋～はじまりと終わりの場所で～（WIN）

◀『Natural Zero＋～はじまりと終わりの場所で～』より。フェアリーテールから8,800円で12月22日発売予定。

位相同爆

B．B． Oh,yes! Jonny!

DOUBAKU'S WORKS

B．B．Oh,yes! Jonny!（WIN）

◀『B.B.Oh,yes! Jonny!』より。フェアリーテールから8,800円（F＆Cカード付きは9,800円）で発売中。

菊地政治

今回のイラスト

リップスティックアドベンチャー4

SEIJI'S WORKS

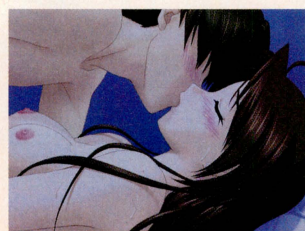
Fresh!（WIN／発売：BELL-DA）
エナメルパニック!!（WIN）
リップスティックアドベンチャー4（WIN）

◀『リップスティックアドベンチャー4』より。フェアリーテールから2月23日発売予定（価格は未定）。

上杉涼

White Christmas ～雪降る夜の恋人達～

RYOU'S WORKS

White Christmas～雪降る夜の恋人達～（WIN）

◀『White Christmas～雪降る夜の恋人達～』より。フェアリーテールから5,000円で12月8日発売予定（通販のみ。詳しくは124-125ページを見よう）。

電撃姫シリーズは新世紀もアナタの

2000年に発売された美少女ソフトを完全網羅！
さらには2001年期待のソフトも大紹介！

電撃姫Special

2000年美少女ソフトカタログ

12月19日(火)発売 予価980円(税込)

#「萌え」と「エッチ」にこたえます♥♥

電撃姫は2001年 1月より月刊化！
月刊化第一号は 1月30日(火)発売!!

電撃姫の月刊化でここに注目！

●最新情報をすばやくキャッチ
美少女ゲーム業界の「明日」を読み解く！

●原画家、シナリオライター、プロデューサー……、気になるソフト＆メーカーを徹底インタビュー

●ますます萌え&エッチがパワーアップ！
美少女描き下ろしイラストポスター連発

●スクープだけじゃない！ 攻略だけじゃない！
注目ソフトはどこまでも深く徹底追跡！

●最新&人気ソフト情報に迅速対応！

●ますますわかりやすいHスペック紹介付き！
完全網羅のソフトカタログも大充実

いよいよ月刊化！ NO.1美少女ゲームマガジン

電撃姫3月号

1月30日(火)発売 予価700円(税込)

F&C 特報FILE NO.1

恋愛SLG最新作

無事に大学入試を乗り切り、大学生となった主人公。それは「恋愛」という、新たなドラマの始まりだった……。カクテルソフトが新たに贈る恋愛ＳＬＧ『ｕｎｉｖ』の情報を独占入手！　第一報となる今回は、多数のイベント原画とともに、ヒロインとなる女の子たちを紹介していくぞ。

恋愛 **univ～the first part～(仮)**

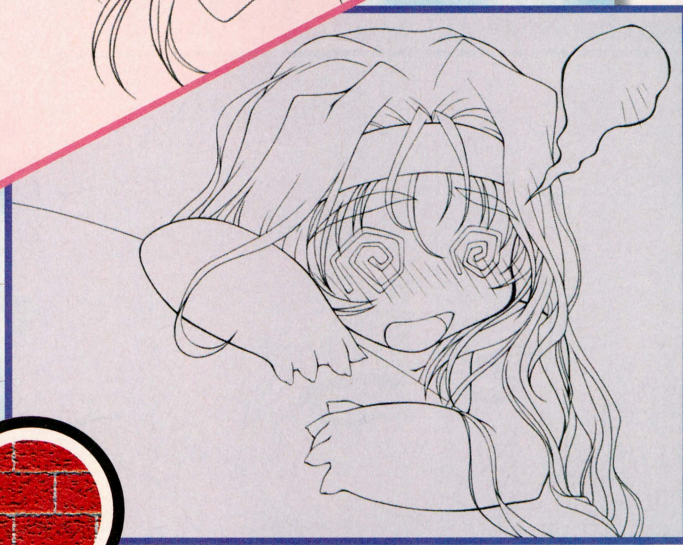
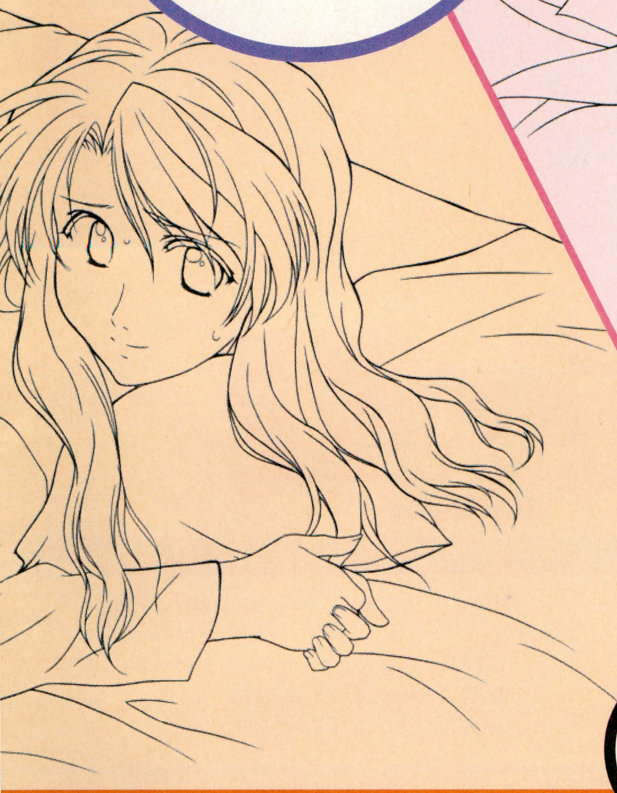
STAFF 原画：松本規之／萌木原ふみたけ

●カクテル・ソフト
●恋愛SLG／2001年春予定／価格未定

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	○	○	×

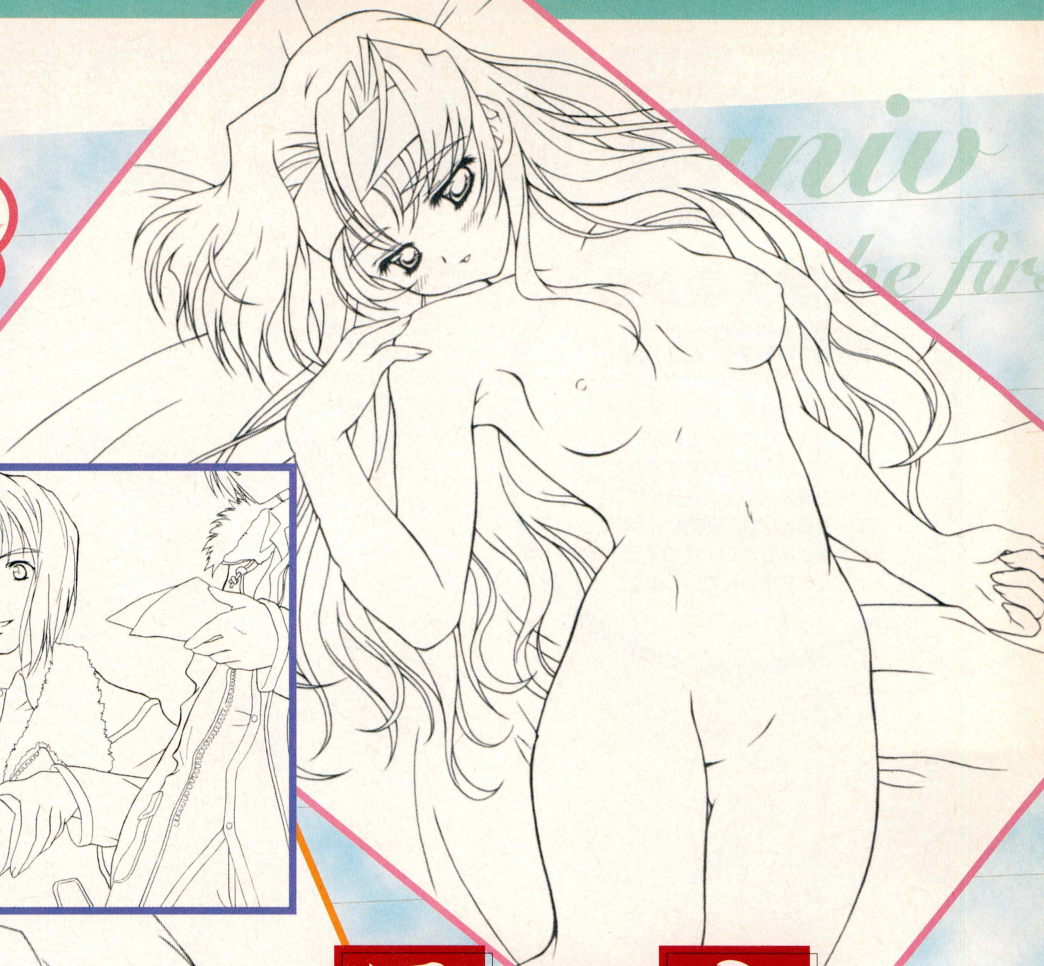
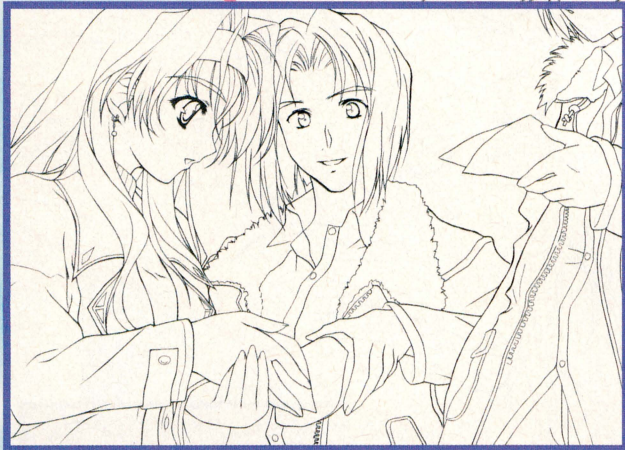
の情報を独占公開!!

大学入学から物語は始まる…

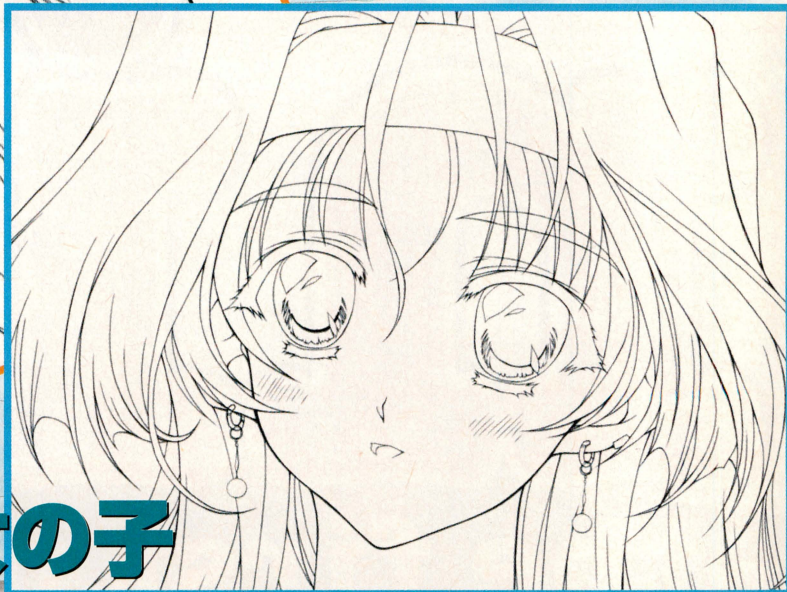
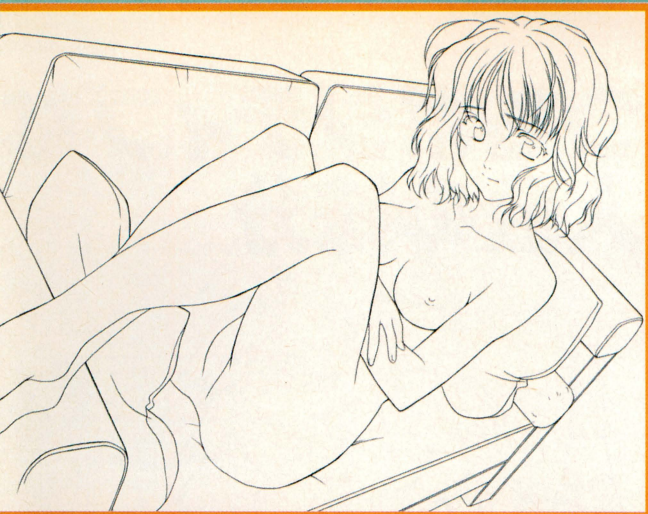
ちょっとしたハプニングはあったものの試験に合格し、晴れて大学生となった主人公。このゲームの目的は、主人公が無事に大学を卒業することであり、その間の大学生活を自由にプレイしていくことになる(勉強に励んでも、遊びまくってもOK)。その中で、女の子たちとの恋を育んでいくのだ。

魅力的なヒロインたち

ここでは『ｕｎｉｖ』に登場する、魅力的な女の子たちの一部を紹介しよう。彼女たちは、主人公とどんな恋愛物語を繰り広げていくのだろうか？

ティナ

てぃな

プロフィール　身長：174㎝／血液型：A型
B：92　W：60　H：91

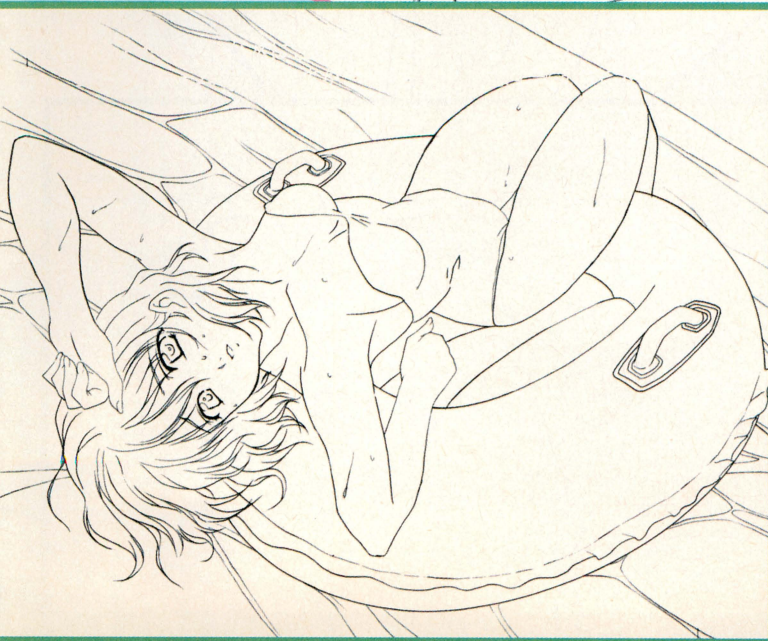
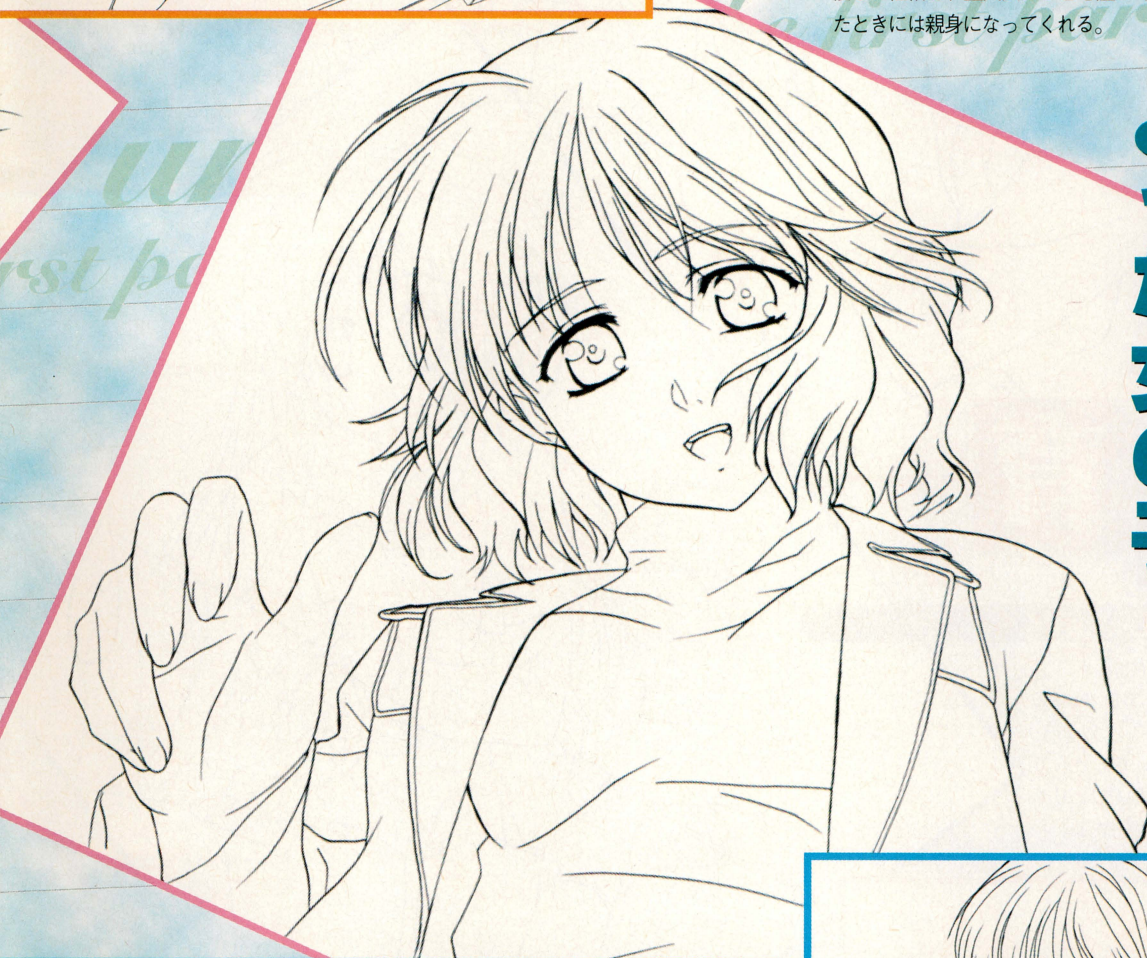
フルネームはティナ・ハミルトン。主人公の大学に留学してきた女の子で、楽天的&行動的で、少年野球チームに混じって日が暮れるまで遊んだりしている。

とても明るくて、元気いっぱいの女の子

氷室微

ひむろ ほのか

プロフィール　身長：164㎝／血液型：A型
B：87　W：59　H：90

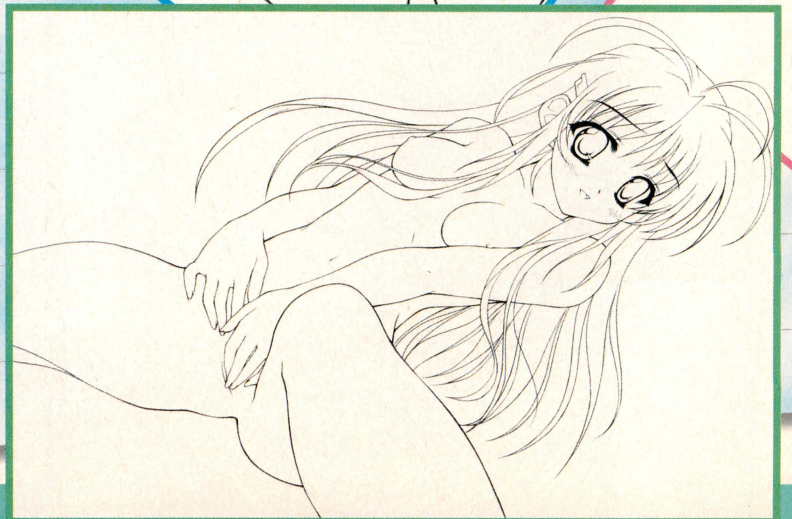
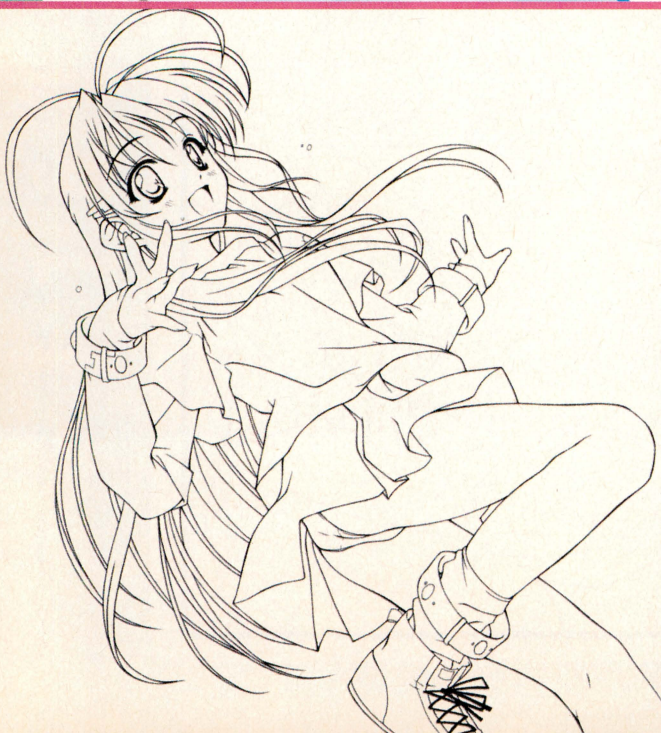
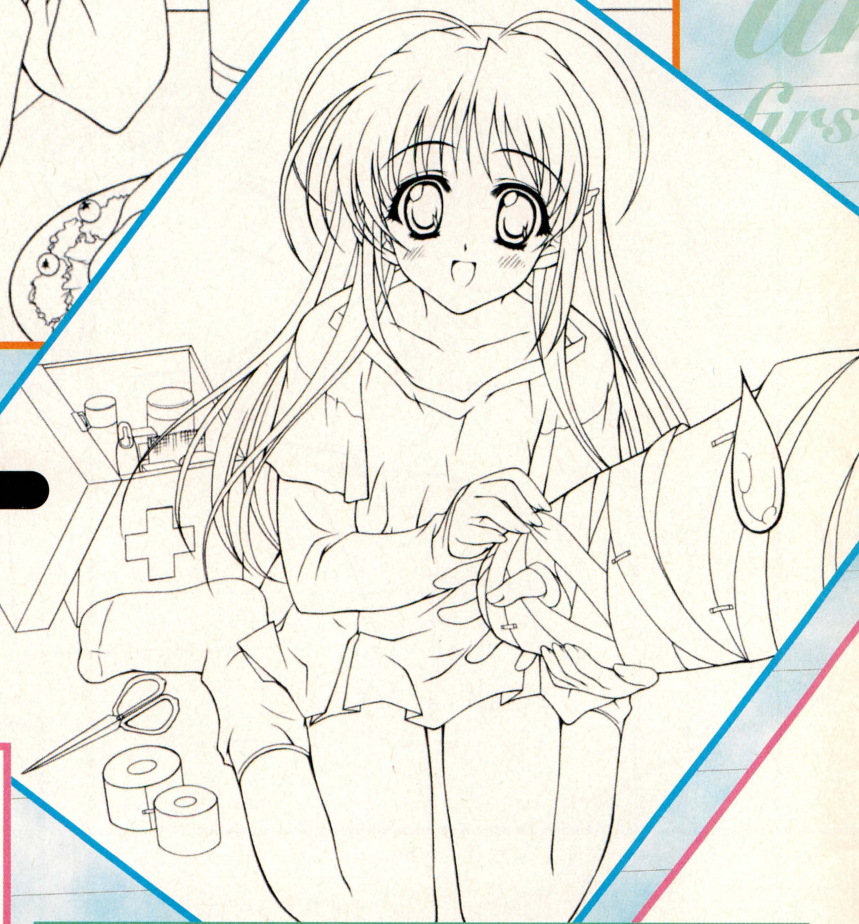
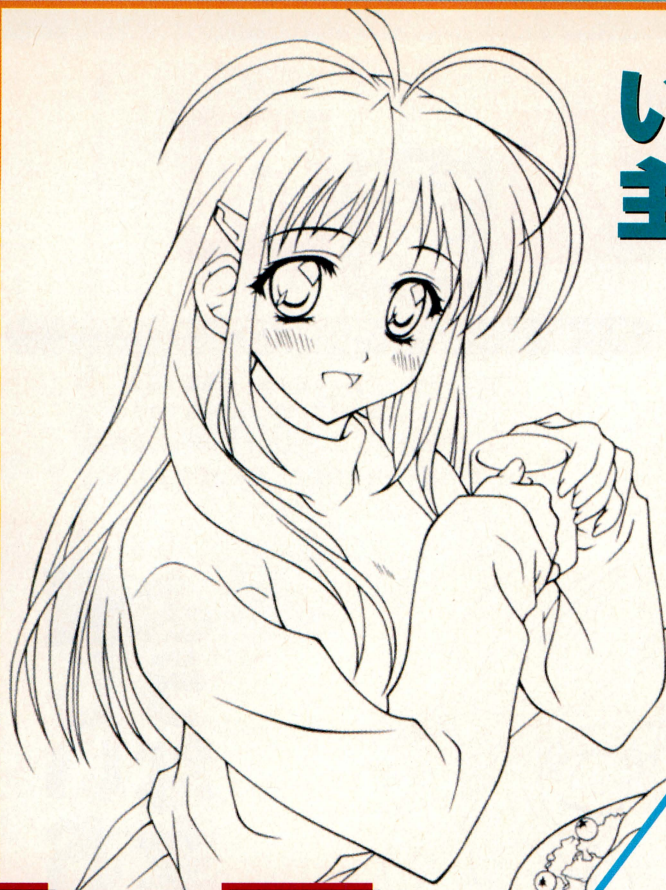
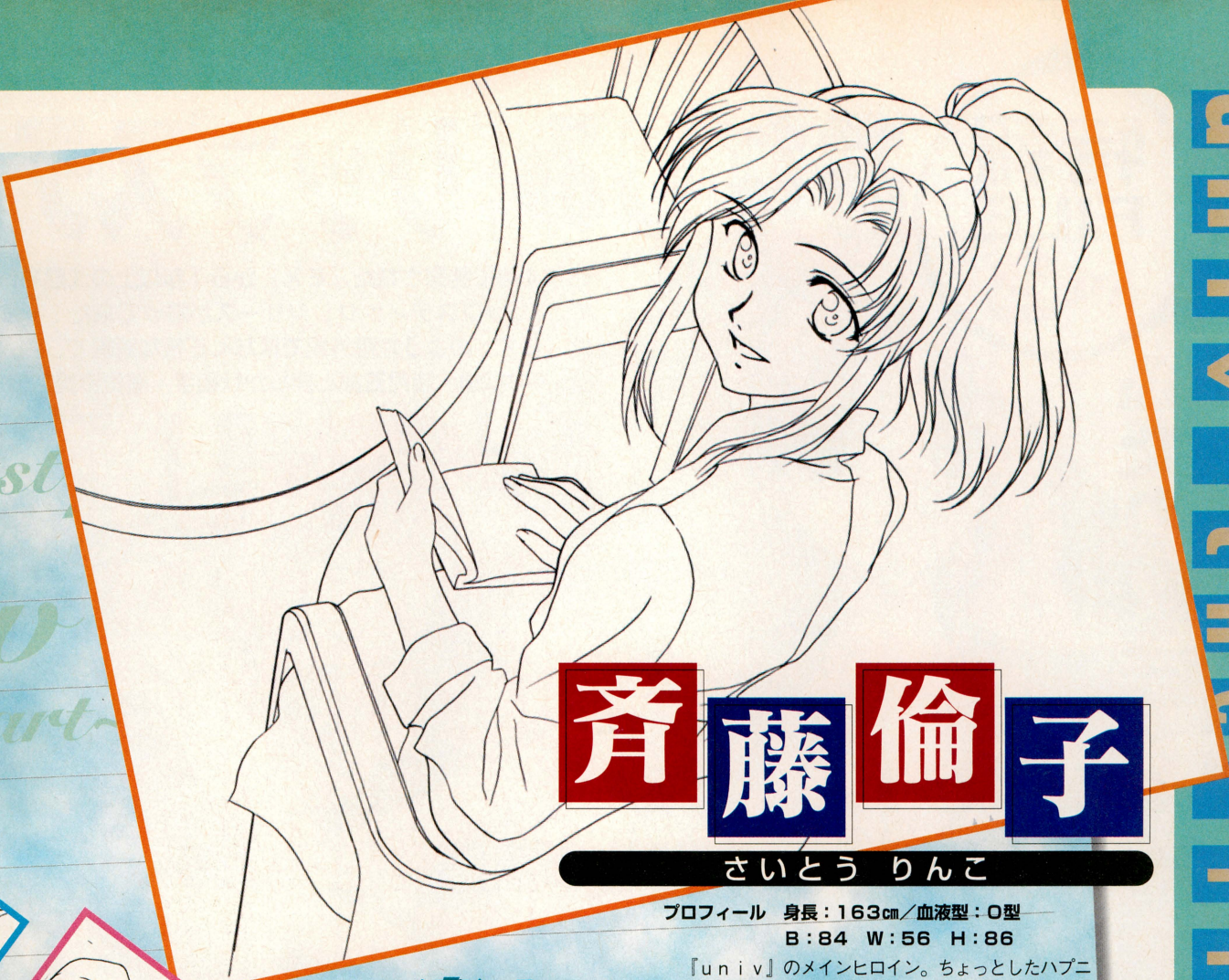
捨て猫を拾ったのがきっかけで出会った女の子。優しい性格で、主人公のことを温かく見守り、困ったときには親身になってくれる。

優しいお姉さんのような女の子

いつもポジティブな主人公の妹分

三好育

みよし　いく

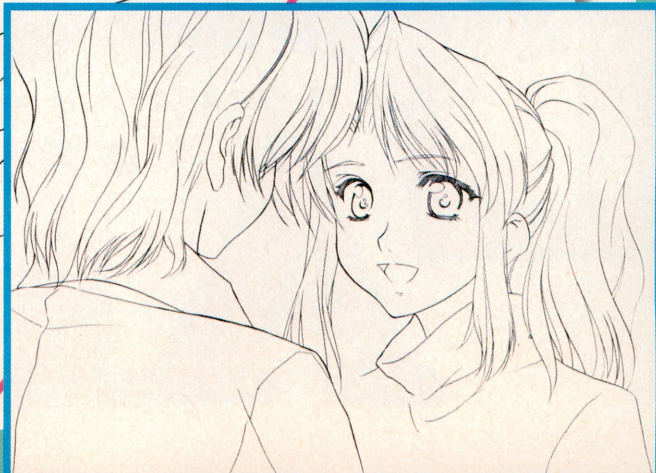
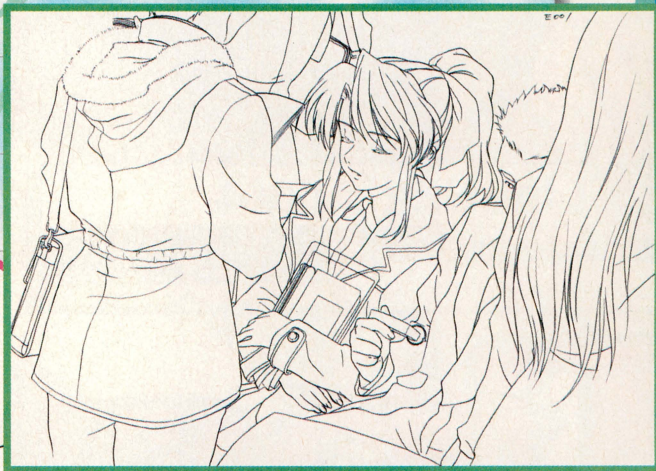
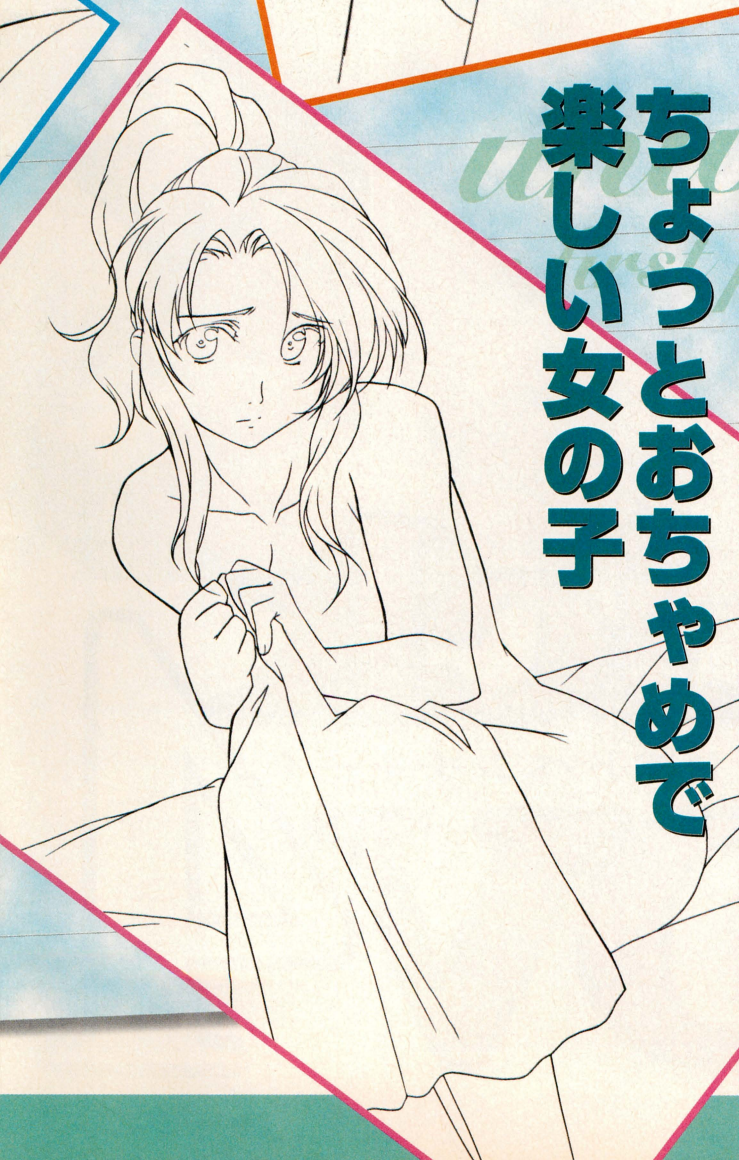
プロフィール　身長：155㎝／血液型A型／B:80 W:52 H:82

「おてんば、元気、うるさい」と3拍子そろった（?）女の子。隣に住んでいる大家の娘で、家事全般をひとりでこなす、しっかり者の一面もある。

斉藤倫子

さいとう りんこ

プロフィール　身長：163㎝／血液型：O型
B：84　W：56　H：86

『ｕｎｉｖ』のメインヒロイン。ちょっとしたハプニングで知り合って以来、気軽につき合っている女友だち。明るく、ハキハキしていて、誰とでも仲よくなれる。

ちょっとおちゃめで楽しい女の子

F&C 特報FILE NO.2

おなじみ『リップスティ

ふたりの主人公の視点で事件を追うAVG

昨年4月に発売された『EX』から1年以上の沈黙を破って、『リップスティック』シリーズが帰って来た！　今回は『EX』のような番外編ではなく正統な続編で、主人公も、あの探偵・浅見五郎と押しかけ助手・清里音美なのだ。

サスペンス **Lipstick ADV4**

STAFF 原画：菊地政治　シナリオ：野鳥伸司

●フェアリーテール
●ＡＶＧ／2001年２月23日

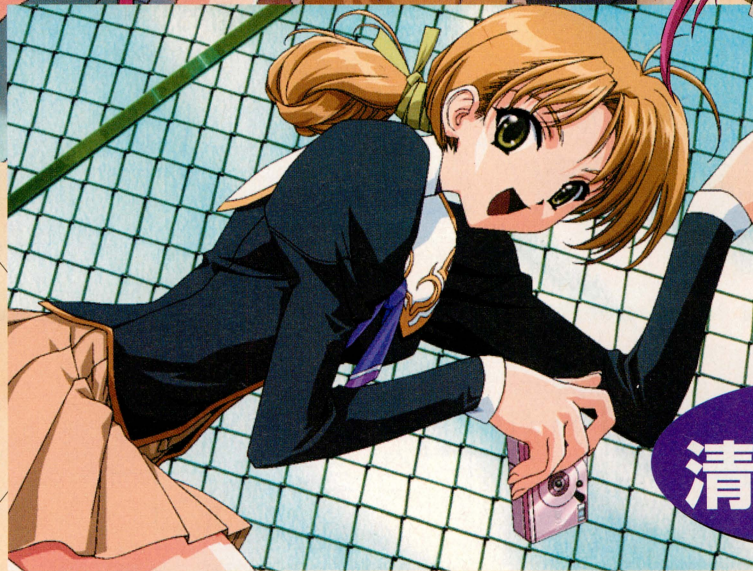
CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	○	○	×

Lipstick ADV4

リップスティックアドベンチャー4

ック』シリーズ第4弾が登場!!

Lipstick ADV4

学園の闇に潜む謎を解き明かせ!

ヒロイン
清里音美

STORY

聖白鳥学園、文芸創作部の部室でひとりの女生徒の死体が発見された。女生徒の名は「北川真理」、文芸創作部の部長を務めていた。死因は睡眠薬、精神安定剤の摂取過多であり、死亡推定時刻や状況から自殺と思われた。だが、その翌日、学園内は騒然とした空気に包まれていた。学園内にある掲示板に「自殺ではない」という謎のメモが張り出されていたのだ。聖白鳥学園の生徒であり、探偵倶楽部の部長でもある清里音美は、部員たちとともに謎のメモの調査を開始。一方、探偵・浅見五郎も真理の父・英吾の依頼を受け、真理の死の調査に乗り出した。それから数日後、学園裏の雑木林でレイプされ、殺された女生徒・安藤朋子の死体が発見された。そして真理のときと同じように「つぎにきえるのは？」という謎のメモが張り出されていた。さらに、数日後にはパソコン部の橋本麻衣子が行方不明になってしまう。はたして、一連の事件は関連性があるのか？　それとも、まったく別個の事件なのか？　そして、あの謎のメモは誰が張ったのか？　五郎と音美は、このさまざまな謎を解き明かし、事件の裏に隠された真実を見つけ出すことができるのだろうか？

▼この謎のメモが、新たなる事件の幕開けを暗示していた。

五郎と音美のふたりがたどりつく真実とは？

CHECK POINT

登場キャラクター紹介

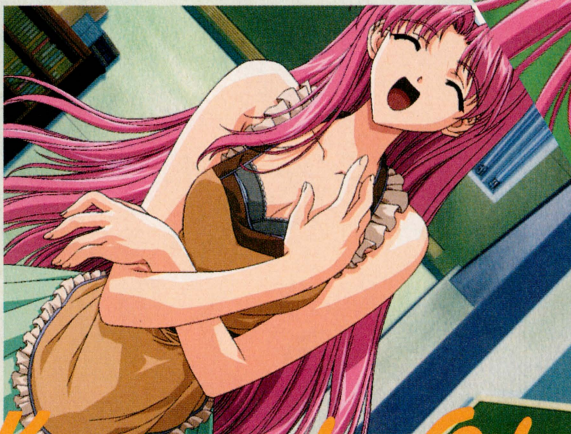
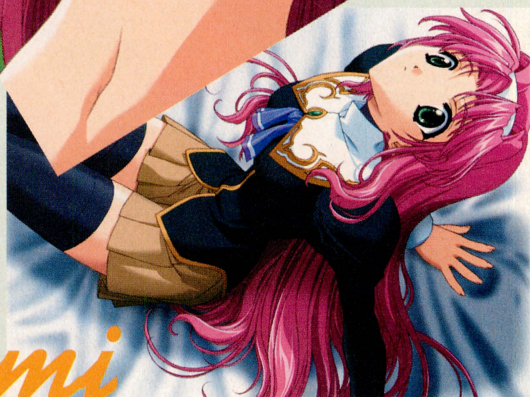
ここでは『4』に登場する主な人物たちを紹介しよう。彼女（彼）らの人間関係は複雑で、捜査を進めていくうちにそれが次第に明らかになっていくのだ。はたして真実は見えてくるのか？

清里音美

Kiyosato Otomi

PROFILE
身長：160cm／体重：50kg
誕生日：?月?日／血液型：O型
B：82　W：58　H：84

浅見五郎の押しかけ助手にして、聖白鳥学園・美少女探偵倶楽部の部長。一途で、健気で、純情、さらに熱しやすく冷めにくい性格をしている。また、トラブルメーカーなところもあり、五郎の頭を悩ませることも……。将来の夢は、五郎のお嫁さんになって、ふたりで探偵として活躍すること。

▼五郎といるだけで、とってもご機嫌の音美。お小言を受けているのにこの笑顔とは……。

坂崎梨恵子

Sakazaki Rieko

PROFILE
身長：155cm
体重：46kg
誕生日：8月29日
血液型：AB型
B：78　W：57　H80

音美の後輩で、美少女探偵倶楽部の部員のひとり。優しく、元気いっぱいの女の子。天然なのか、それとも計算しているのかはわからないが、突飛な言動をすることが多い。また、とても寂しがり屋で、いつも誰かと一緒にいないと安心できない。

▶亜季と露天商のアクセサリーを見ている梨恵子。まさに「仲よし2人組」といった感じだ。

▲料理をしていて、指を切ってしまい、ちょっと痛そうな音美。いつもこんな風に、五郎に愛情のこもった料理を作っているのかも？

音美はもうひとりの主人公

『4』での主人公は五郎だけではない。音美も主人公のひとりなのだ。じつは『4』では、物語の途中で五郎と音美、ふたりの視点を切り替えながら事件の捜査を進めていくことになるのだ。これにより、五郎の視点だけではわからなかった、新たな事実が明らかになっていくぞ。

テニス部部室にて♥

▲音美、絶対絶命のピンチ！　かと思いきや、テニス部部室で遼子と英美がレズっているのを目撃してしまい、無理矢理仲間に…。でも、ちょっと感じてます♥

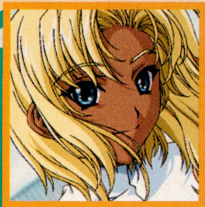
今野亜紀

▲捜査をさぼって、木陰でひと休み。いいのかな？

Konno Aki

▲謎のメモを見て、複雑な表情を浮かべる亜季たち。

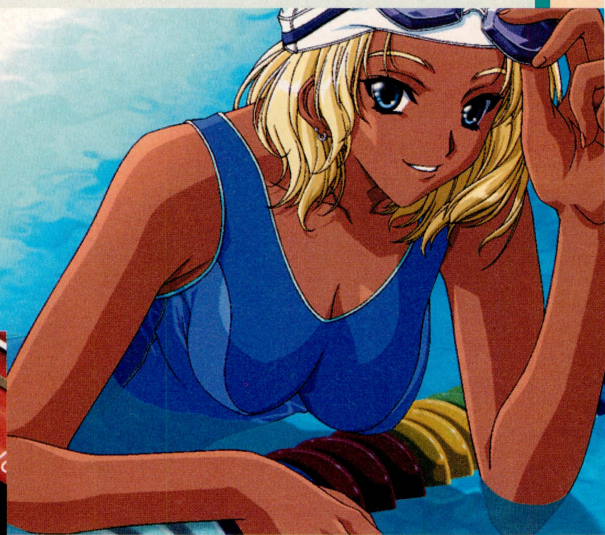
梨恵子同様、音美の後輩で、美少女探偵倶楽部の部員のひとり。引っ込み思案な性格なので、人見知りが激しいが、意外に芯の強い女の子でもある。ちなみに、梨恵子とは親友同士で、いつも一緒に行動している。

PROFILE
身長：157cm／体重：49kg
誕生日：1月16日／血液型：A型
B：80　W：58　H：82

笠井恵美子 Kasai Emiko

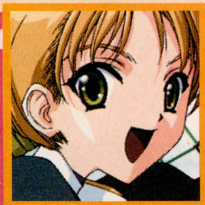
シャワー室で盗撮？

▲左にいる女の子が、恵美子の親友の安藤朋子。

PROFILE
身長：157cm／体重：50kg
誕生日：1月5日／血液型：B型
B：79　W：53　H：82

音美の同級生で、水泳部の部員。基本的には優しい女の子なのだが、家族や友だちのことを悪く言われたりすると相手にくってかかるという、攻撃的な一面も見せる。ちなみに事件の第2の被害者である安藤朋子（水泳部の部長をしていた）は、恵美子の親友であり、音美にとっても同級生だった。朋子の死に対して、恵美子は怒りに身を震わせている。

◀朋子とファーストフード店に寄り道している恵美子。だが、この平和な日常が壊されることに…。

▲水泳部といえば、やっぱり水着！　ということで、恵美子の水着姿も見せちゃいます。胸のラインがグッドです。

牧野薫 Makino Kaoru

PROFILE
身長：164cm
体重：58kg
誕生日：6月2日
血液型：O型
B：80　W：60　H：84

音美の同級生で、新聞部の部長。押しが強くて、負けず嫌いという困った性格の持ち主だが、女の子らしく純情一途なところもある。いつもカメラを持ち歩いていて、事件やウワサを追いかけ回している。

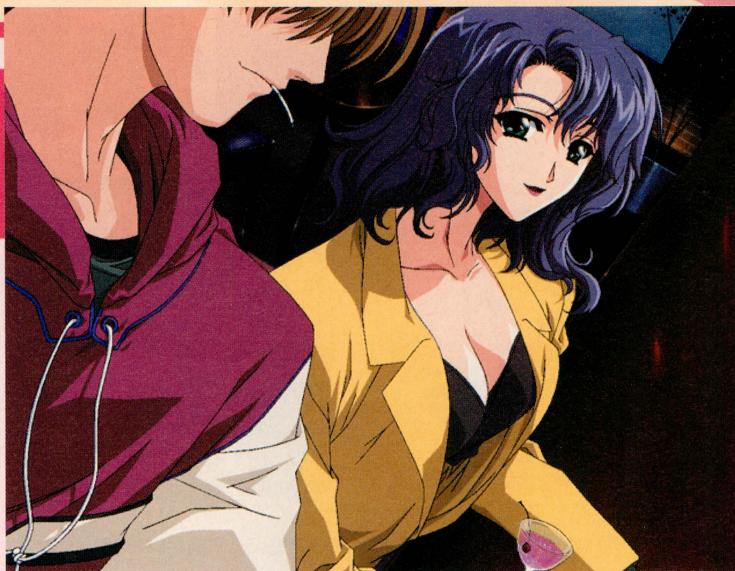
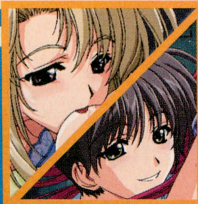
▼職業（部活？）柄、情報通な薫だけに、なにか有力な情報を教えてくれることもあるかも？

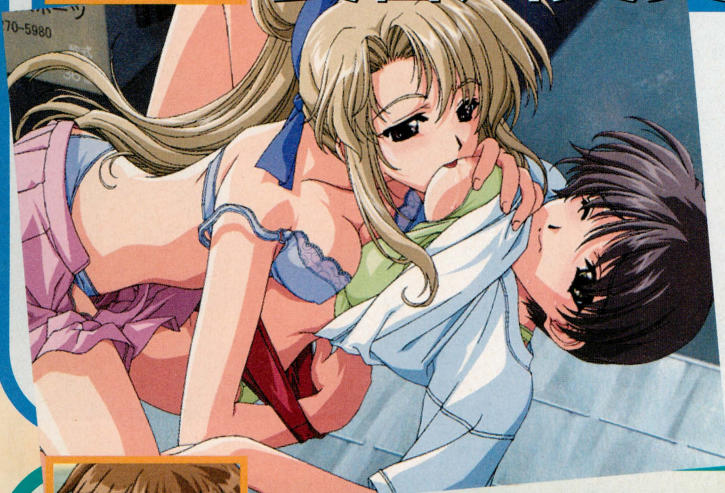
▶取材手帳に何かメモをとりながら会話している薫。その姿は、まさに新聞部の鏡？

斎藤綾

PROFILE
身長：168cm／体重：61kg
誕生日：2月20日／血液型：B型
B：89　W：62　H：88

白鳥病院に勤務している看護婦で、第1の被害者である北川真理が通院していた診療内科の担当。ちょっとボーっとしたところもあるが、他人の世話を焼くのが好き。また、努力家でもある。なぜか、五郎に好意を寄せている。

Saito Aya

▲バーのカウンターで酒を飲みながら会話をしている五郎と綾。ふたりの間に漂う、ちょっと甘美な雰囲気からすると、このあとムフフ♥な展開に？

柴田遼子
長谷川英美

Shibata Ryoko
Hasegawa Eimi

柴田遼子は、音美の同級生でテニス部の部員。あきれるくらいにノリがよく、明るい性格をしている。遊ぶことやくだらないおしゃべりが大好きで、面倒なことは大嫌い。気楽に毎日をエンジョイしている。そのわりには、なぜか部活動は真面目にこなしている。

長谷川英美は、音美の同級生で陸上部の部員。気が強くて、こうだと思ったことは曲げようとしない。女の子らしさや繊細さに欠けているが、意外に臆病な一面も持っている。また、部活からも想像がつくようにスポーツが大好きだが、頭を使うことや勉強は苦手。ちなみに、遼子と英美は音美と仲がいい。

◀上にいるポニーテールの女の子が柴田遼子、下にいるショートカットの女の子が長谷川英美。エッチの真っ最中♥

男たち（笑）

『4』で登場するのは女性キャラたちばかりではない、主人公を含め男性キャラももちろん登場する。ここで、おまけ（笑）として3人の男性キャラを紹介しておこう。

▶彼が主人公である浅見五郎。若そうに見えるが、じつは30歳なのだ。

▲聖白鳥学園の英語教師・石井幸広。じつは、エロ写真好きなのだ。

◀今回の事件を担当する刑事であり、亜季の兄でもある今野祐樹。

制作発表から1年。期待の続編『同窓会again』の最新情報を大紹介!!

1996年に発売された人気作、『同窓会』の続編情報の発表から早1年。いよいよ発売が近づいてきたこの作品の、最新情報を公開しよう!!

発売日は2001年1月26日に決定!!

1996年に発売された『同窓会』は、水谷とおる氏の描く繊細可憐なキャラクターと、高原で再会した11人の男女が繰り広げるドラマチックなストーリーで、美少女ゲームファンの高い人気を集めた。当時から待望されていたこの作品の続編が発表されてから1年が経過し、ついに発売が2001年1月に決定した！ ここでは、気になる最新のCGを紹介するとともに、登場キャラクターやゲームの内容、そして開発スタッフのインタビューまで、最新情報をタップリお届けしよう!!

恋愛 **同窓会again**

STAFF 原画：水谷とおる

F&C FC01
SLG/2001年1月26日/8,800円

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	○	○	×

同窓会 again

高原を舞台にしたあの名作『同窓会』から1年半。前作のキャラクター達が再集結!

星降里高原で開かれた、旧桜第三中学校テニス部の同窓会から1年半後。その時の11人が大晦日にふたたび集まり、楽しい忘年会が開かれる……。この『同窓会again』は、前作『同窓会』の直接の続編となる。前作で登場した6人の女の子と5人の男の子が、ちょっとだけ大人になって再登場し、新たな恋のドラマを繰り広げるのだ。

主人公の久保達也は、前回の同窓会では残念ながらどの女の子とも結ばれなかった……という状況から、この『again』はスタートする。だから今回は6人の女の子の誰にでも、気兼ねなくアタックすることができるのだ。もちろん前作同様に、他の男の子との関係が進展しているキャラもいるから、相手の女の子の気持ちを考えて上手く行動する必要があるのは、前回と同じだぞ。

原画とキャラクターデザインは、前作と同じく水谷とおる氏が担当。今度は冬の街を舞台に、心ときめく美しいビジュアルが展開されるのだ!

若林鮎 AYU WAKABAYASHI

主人公である達也の幼なじみで、相変わらず身の回りの世話を焼いてくれる若林鮎。下町の鮮魚店「魚辰」の娘として、相変わらず元気いっぱいの日々を送っている鮎も、今では私立大学の2年生。そろそろ彼女の周囲にも、浮いた噂のひとつやふたつは出そうなものだけど……。とりわけ、幼なじみの達也のことを、彼女はいったいどう思っているのか、気になるところだ。

チャキチャキの下町ッ娘に春風はいつ訪れる?

前作

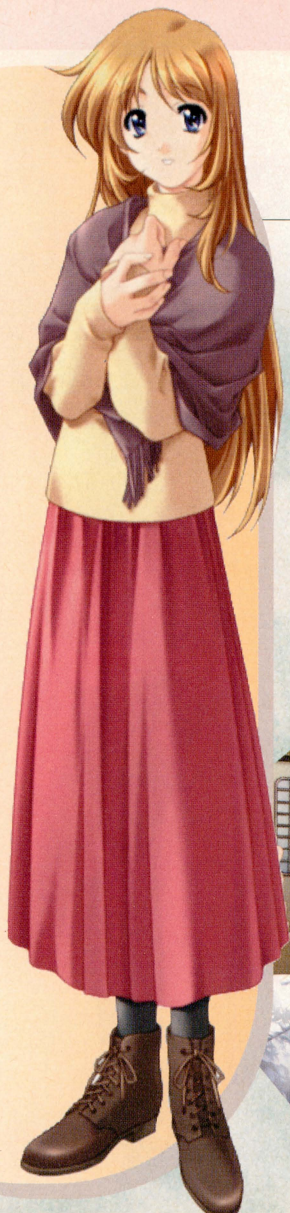
今度は想いを遂げられる!?

TATSUYA KUBO 久保達也

本作の主人公である久保達也は、私立大学に通う2年生。朝寝坊なのが弱点で、幼なじみの鮎によくしかられたりもしているが、性格の落ち着いたごく普通の青年だ。彼女もおらず冬休みの時間を持て余している彼だが、今回こそは内に秘めた熱いハートで女の子の心をゲットして、幸福をつかむことができるのだろうか?

小早川瑞穂

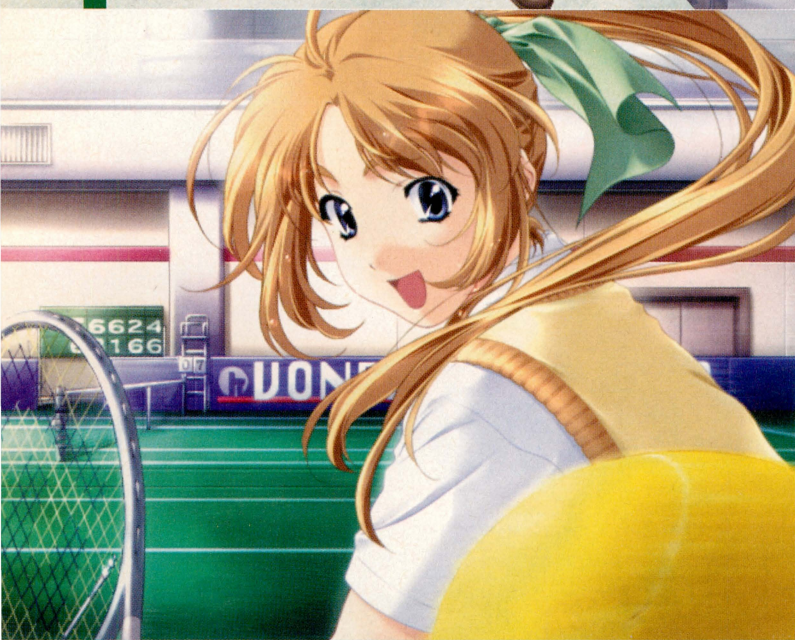
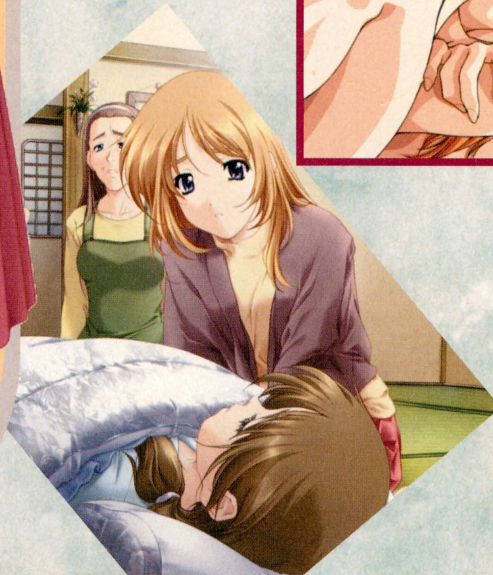
MIZUHO KOBAYAKAWA

ひとり暮らしを始めて、ちょっぴり不安も……。

おっとりとして穏やかな性格の小早川瑞穂は、私立女子大に通う2年生だ。お嬢様育ちの彼女だが、ちょっとした家庭の事情もあって、最近になってひとり暮らしを始めたばかり。手料理の得意な瑞穂には、自炊生活だって問題なし。親友のみどりもしょっちゅう遊びに来たりして、楽しい毎日を送っているようだ。

周囲の友達は、そんな彼女の様子を見て、かえって心配しているみたいだけど……。

ひとりでいることが本当はあまり好きではない瑞穂だけに、ひとり暮らしは内心、不安を感じているはず。そのあたりの気持ちを考えてあげることが、今の彼女のハートを射止めるためには、重要なポイントになってくるのかも……？

病弱なところのあった女だけど、最近はなぜか元気がんばっている姿を見かけるとが多い。いったい彼女に、何あったのだろうか？

前作

秋山みどり

いつも元気で食欲旺盛な彼女にも悩みが……。

MIDORI AKIYAMA

弟思いのクールで優しいワーキングウーマン

クールでシャープな外見の、緒方静香。でも彼女の内面は、意外と思いやり深くて家庭的なのだ。現在は化粧品メーカーのビューティーアドバイザーとして、忙しい日々を送っている。モデルの仕事をしている真琴とは、同じ社会で働く女性ということで、話が合うようだ。静香には健太という弟がいるが、どうも最近は、彼の様子がおかしいようだ。弟思いの静香としては、健太のことをとても心配しているのだが……。

前作

緒方静香 SHIZUKA OGATA

いつも瑞穂と一緒に行動している、メガネッ娘の秋山みどり。前作でも意外に巨乳なところが目を引いた彼女だが、私立女子大の2年生になった今はちょっとだけスリムになって、さらにスタイルがよくなっている。

ひとり暮らしをしている瑞穂の部屋にやってきて、いつも彼女の手料理を気軽にごちそうになっているみどりだが、実は内心では瑞穂のことを心配している。そんな彼女自身も、何か悩みを抱えているようなのだが……。

前作

佐伯夏奈子

KANAKO SAEKI

竜助とのラブラブモードにそろそろ変化あり……？

私立大学の1年生であるにも関わらず、その外見からどうしても子供っぽく見られてしまう佐伯夏奈子。ところが、達也の周囲では唯一、ちゃんとしたボーイフレンドがいるのが彼女なのだ。1年半前の高原での同窓会で竜助との仲がグッと進展して以来、周囲がうらやむラブラブモードが続いている。マイペースで夢見がちな夏奈子としては、今が幸せの絶頂のはずなのだけど、ときどき不意に、この幸せがいつまで続くか不安になることもある。はたして夏奈子と竜助の恋の行方は、いったいどうなるのだろうか？そして達也と夏奈子のあいだには、どんな出来事が待っているのだろうか？

前作

白石竜助

RYUSUKE SHIRAISHI

プロテニスのデビューは近い？

頭の中まで筋肉が詰まっていると噂されるほど、体育会系バリバリの性格をしている白石竜助。私立大学2年生の現在、中学からずっと続けているテニスは、かなりの腕を誇っている。プロとしてデビューするか迷う一方で、夏奈子との恋の行方も気になるようだが……。

滝口洋介

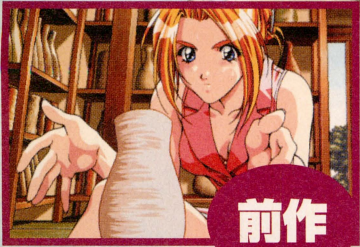
YOSUKE TAKIGUCHI

相変わらずナンパの日々……

私立大学の2年生になっても、面白ければなんでもOKという軽いノリで日々を送っている、滝口洋介。女ったらしなのも相変わらずで、ナンパなどは忙しい日々を送っている。中学以来の親友である達也のところにも、一緒にナンパしようと誘いにくるのだが……。

狩野真琴
MAKOTO KANOU

狩野真琴は、有名私大の英文科に通う一方で、以前から続けているモデルのアルバイトにも、忙しい日々を送っている。以前から大人の雰囲気を漂わせていた彼女だが、売れっ子モデルとしての活躍が続く最近は、その魅力にますます磨きがかかってきたようだ。

しかし今、真琴の人生は重大な岐路に差し掛かっている。このまま学生とモデルの二重生活を続けるか、それともモデルの仕事に専念するべきなのか、彼女は迷っているのだ。はたして彼女はこの問題に、どう決着をつけるのだろうか？そしてもうひとつ、相変わらず彼女につきまとう不二男の存在も、悩みの種なのだが……。

モデルの仕事に専念するか、それとも学生を続けるか？

前作

今度こそ真琴をゲット!?

鞍掛不二男
FUJIO KURAKAKE

鞍掛財閥の御曹司として、将来の人生が約束されている鞍掛不二男。だが、私立大学の2年生になった今でも彼の頭にあるのは、真琴のことばかり。わがままで苦労知らずの不二男にとって、こればかりはなかなか思い通りにならないのだが、はたして今回はどうなる……？

遠藤進
SUSUMU ENDOH

以前から秀才として知られていた遠藤進は、超有名国立大学の2年生として、勉学に励む日々を送っている。自信過剰で理屈っぽい性格は相変わらずで、中学時代から目の敵にしている洋介とは、今でも何かにつけて張り合おうとしているようだが……。

秀才は相変わらず冷徹!?

F&C新作スペシャル特別インタビュー

同窓会againスタッフ

原画の水谷とおる氏をはじめとする開発スタッフが、前作『同窓会』の秘密から期待の新作の詳細まで、そのすべてを語った!!

日常生活を舞台により細やかな描写を目指す

▲本作では、11人の男女の日常生活が描かれる。背景グラフィックの緻密な描き込みが、キャラクターの存在感を倍加させるのだ。

まず水谷氏ありき、の企画からスタートした『同窓会』

──今回の『同窓会again』は、前作からキャラクターを引き継いだ直接の続編ということですので、まず最初に前作のお話からお伺いしたいのですが。この中で、前作に関わられた方は？

藤井：水谷さんは当然として、私もグラフィックで関わってましたし……。

弥七：前作ではプログラムを担当してました。

ヌマモト：この中では私だけが、今回の『again』からの参加になります。

──そもそも『同窓会』という作品の発端は？

藤井：水谷さんの同人誌を見た当時のスタッフのあいだで、「この人と一緒にゲームを作りたい」っていう声が強く上がっていたんですよ。それで、水谷さんの絵にふさわしい内容を、ということで『同窓会』の企画が出てきたんですね、実は。

水谷：そうなんですか？(笑)。企画が先か、絵が先かっていうのは、僕は知らなかったですけど。

──その当時の水谷さんは、同人活動を始められてからどれぐらい経っていたんですか？

水谷：個人での活動は、半年ぐらいしか経ってなかったですね。仲間うちで一緒にやっていたのを含めると、だいたい2年ぐらいですけれど。

──それまでには、美少女ゲームの原画といったお仕事の経験はありましたか？

水谷：ゲームの仕事は、まったく初めてですね。

──企画が立ち上がってから完成までは、どれぐらいの期間がかかったのでしょうか？

水谷：発売が'96年の夏だから、'95年の春ぐらいですね、僕がお話を聞いたのは。

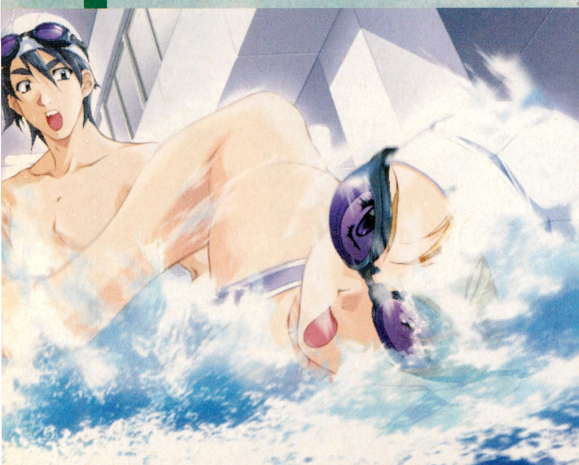
藤井：じゃあ、企画自体は'95年の初春あたりですから、製作期間としては1年半ぐらいですね。

弥七：『同窓会』は、最初はPC-98のMS-DOSソフトとして開発していたんですよ。グラフィックも16色表示で。それが、作業が3分の1ぐらい進んだ段階で、Windows3.1の256色表示に移行したんです。

──Windowsに移行した時点で、CGのほうはどれぐらいまで進んでいたんですか？

藤井：16色での着色は、まだ1～2点でしたね。

──CGの着色前ということであれば、移行自体にはそれほど苦労はなかったわけですか？

藤井：いえいえ、それでも当時はかなり難航しました。256色の開発に関してノウハウがぜんぜんありませんでしたから、当時のグラフィッカーを総動員して、どうやったらいい絵になるかっていうのを、必死に考えながら作っていたんですけども。今なら1日1枚とか、もっと早くできるようなことでも、当時は1枚のCGを作るのに1週間ぐらい平気でかかったり、ホントに模索しながら作業をしてましたね。でも『同窓会』に関しては、Windowsに移行したこと自体は良かったと思います。苦労の甲斐があって、当時としてはかなり綺麗な仕上がりになりましたから。

◀前作をはじめとする多くの人気タイトルで定評のある、F&CのハイレベルなCG表現には、要注目だ。

静香は当初、ヤンママになる予定だったんですよ（水谷）

前作の開発初期で、すでに確立されていたメインキャラ

──ここで、前作でのメインキャラの成り立ちについてお聞きしたいのですが。

水谷：最初に簡単なキャラクター設定を会社側からお聞きしたときには、すでに今のキャラクターっていうのは全員揃っていました。で、それを元にキャラクターデザインを起こしていったんです。どのキャラも設定としては、完成した作品とそんなに変わってはいないですよ。例えば、鮎は主人公の幼なじみで、活動的っていう。瑞穂がおとなしくて髪が長めっていう設定だったので、鮎は対称的にショートカットで、と僕の方で考えて。

──『同窓会』といえば、瑞穂と鮎の二大ヒロインというイメージが強いのですが、それは最初の企画段階からそういう形だったのでしょうか？

藤井：いえ、そうではなかったですね。当初は、瑞穂がメインのヒロインっていう形でした。僕は今でも、そう思っているんですけど(笑)。

水谷：前作を作ってる段階で、プロデューサーとか僕は鮎派だったんですよ(笑)。「鮎をもっと前面に出したいんだけども……」っていう。

藤井：それまでは、ヒロインはやっぱり髪が長くて、っていうイメージがありましたけど、鮎がユーザーさんのあいだで人気が出たことで、ショートカットでもヒロインとしてイケるんだなっていう実感が、僕らの中でも生まれましたね。

──細かい質問ですが、キャラの髪の色は？

水谷：髪の色は、男性キャラも含めたキャラクター全体の中でバランスを考えて調整しました。

藤井：『同窓会』の色指定に関しては、基本的に水谷さんが全部考えてくれたんですよ。髪の色はこう、服の色はこうっていう感じで、原画にマーカーで着色してもらったものを、そのままCGに落としていったっていう形ですね。

──他のキャラについては、どうでしょう？

水谷：みどりは、瑞穂と一緒にいていつも比較されてしまうような、あまり美人すぎない感じに、っていう発注でしたね。じゃあ、設定的にはちょっとぽっちゃり目にしよう、とか考えたんですが、絵的にはあんまりわかりませんでしたね(笑)。夏奈子は当初、外見が今とはぜんぜん違う感じだったんですよ。最初はもっと日焼けしていてスポーティーな感じだったんですけど、ロリ系がいないから夏奈子をそっちにしよう、ということになったんですね。真琴はたしか、当初は芸能人という設定だったと思います。それでゲームが発売されて僕がやってみたら、「あら、モデルだったのね」という(笑)。ちなみに、瑞穂と真琴っていう名前は、僕が考えました。

──静香については？

水谷：静香はヤンキー系という設定でしたね。当初の企画では、同窓会に自分の子供を連れてくる、っていう案もあったらしいですけど(笑)。デザイン的には、ちょっと面白い髪型にしてみようという形で、やってはみましたけれども。

スタッフ①
ディレクター
弥七氏
前作ではプログラムを担当。本作ではディレクターとして、プログラムも含めた作品全体の進行管理などを行う。

スタッフ②
グラフィック
藤井純生氏
前作にグラフィッカーとして参加。本作ではCGだけでなく、ビジュアル部分全般の進行管理をも担っている。

スタッフ③
原画・キャラクターデザイン
水谷とおる氏
前作で一躍ブレイクした水谷氏。本作ではその筆にさらに磨きをかけて、魅力的なビジュアルを生み出している。

スタッフ④
シナリオ監修
ヌマモトマサトシ氏
本作で初参加。シナリオライター陣を統括して、テキスト全体の整合性を取るという重要な役割を担っている。

▶『同窓会』が目指しているのは「人間ドラマ」だという。そのため物語の中では、等身大の人物の揺れ動く心が描かれることになる。

描き足りないという想いが、キャラを引き継いだ続編に結実

──前作の『同窓会』が発売された際の、当時のファンの反応はどのようなものでしたか？

藤井：とにかく、水谷さんの原画にはスゴイ反響がありまして、これについては非常に高い評価をいただきました。その代わり、グラフィックとかシステムに関しては、正直やっぱり模索したっていう部分が大きかったものですから。

弥七：当時としては、動作が重かったですね……。

──そういった、前作に対するユーザーさんの反応を踏まえて、今回の『同窓会again』という作品にチャレンジされていると思うのですが、ここで改めて、前作を踏まえた上での今回のコンセプトをお聞かせください。

藤井：前作では高原での同窓会っていう、いってみればお祭りのような状況の中での人間ドラマを描いてみたんですが、前作の製作が終わった段階で、このキャラクターたちのふだんの日常生活はどんな感じだろうかっていう興味が出てきたんですよ。もし続編を作るなら、彼らが暮らしている普通の街の中での生活を描きたいっていう話が、当時すでに出ていたんです。そのあたりが、今回の『again』っていう作品の出発点ですね。

──続編にもいろいろな形があると思うのですが、前作をそのまま引き継ぐ形での続編になったのは、そういった想いが影響しているのでしょうか？

水谷：前作が終わったときに、プロデューサーから続編なり次回作なりの企画を考えてほしいというお話があったんですけど、僕としては『同窓会』のキャラたちがまだぜんぜん描き足りないって気持ちが強くて。新キャラに入れ替えるって形じゃなくて、前回のキャラをそのまま引き継ぐ形でやりたいっていうのは、僕が言い出したことですね。

──『again』の具体的な作業というのは、いつ頃からスタートしていたのでしょうか？

藤井：さっきの水谷さんのお話にも出てきたように、続編の話は前作の開発が終わってからずっと出てはいたんですけれど、水谷さんのスケジュールであるとか、僕らの制作スケジュールとかの関係で、なかなか具体的なところまでは進んでいなかったんです。正式に実作業を開始したのは、今から1年半ぐらい前のことですね。

──ここまでの作業は順調に？

藤井：いやまあ、いろいろありましたけれども。『同窓会』っていうタイトルについては、スタッフの中でも思い入れが強くて、それぞれの中に、ここだけは絶対に譲れないっていうものがありまして、そこをまとめるのが大変でした。

──具体的には、どういった部分でしょうか？

藤井：僕個人に関して言えば、『同窓会』という作品ではストーリー重視っていう部分には特にこだわりたかったし、その邪魔になるものは、できるだけ排除したいと思っていました。

◀各キャラは、前作から少しだけ大人になっている。ゲーム中では彼女たちは、どんな表情を見せるのだろうか？

「日常での葛藤を描くことが本作の出発点です」（藤井）

「遊びやすいシステムにすることが目標です」(弥七)

システムはよりシンプルなAVG形式に!

前作

前作の『同窓会』では、マップの移動や時間の経過といった、SLG的な要素が取り入れられていた。ただ、その結果として、イベントの発生条件が探しにくくなるなど、難易度がやや高めになるという面もあった。

そこで、今回の『同窓会again』では、ゲームの途中に登場する選択肢を選ぶことによって物語を追うこができるという、よりシンプルなAVGのスタイルが採用されている。これにより、ドラマチックな展開を誰もが気軽に楽しむことができるのだ。また、オートセーブやメッセージスキップなどの機能も用意されるとのことなので、プレイは非常に軽快なものになるはずだ。

▶前作のマップ移動では、移動した先に誰もいない、なんてこともあったが、本作ではそんな心配はなくなるぞ。

人間ドラマを描くことに徹し、余計な部分を削ってシンプルに

──ストーリー重視、ですか。

藤井：そもそも前作の企画がスタートした頃には、僕らは『バーチャコール』といったナンパシミュレーションを作っていたんですけれども、『同窓会』ではただナンパをするだけではなくて、他の男の子とのライバル関係だとか、そういう「人間ドラマ」を描いてみたいって想いがあったんですよ。『again』の企画を考えていくうちに、自分たちのやりたいことがどんどん膨らんでいったんですけど、そうすると『同窓会』でいちばん見せたい部分であるはずの「人間ドラマ」が、次第にぼやけてきちゃうんですね。そこで今度は余計な部分をどんどん削って、なるべくストーリーを重視する形でまとめていったんです。

──では、それがどのような形になったのかということで、システムについてお聞かせください。

弥七：とにかくストーリー重視ということで、システム的には前作に比べてかなりシンプルになっています。前作ではマップ上での移動というのがあったんですが、今回の『again』ではそれをなくして、ウインドウに登場した選択肢を選ぶという形にしています。もちろん、移動した先に誰もいない、といったこともなくなりました。

──前作には、時間による行動の制限という要素がありましたが、今回は？

弥七：今回は、あくまでストーリーの流れを追う形で進んでいきますので、時間の要素などはなくなりました。どの女の子を追っていくかによって、自ずとルートができ上がっていく、比較的オーソドックスな形のアドベンチャーゲームですね。

──では、操作性はかなり軽快なものに？

弥七：とにかく今回は、できる限りユーザーさんが遊びやすい形にすることが目標です。実際のゲーム部分だけでなく、ドラマチックモードやエッチシーンのリプレイ、それからオートセーブといった機能も、本作には当然入っています。

──次に、グラフィックについてお聞きしたいのですが、先に伺ったキャラクターの日常生活を表現するということで、今回のCGでは情景描写にもかなり力が入っているように見えるのですが？

藤井：キャラクターに関してはもちろんですが、情景描写といった部分でも、さすがに水谷さんは力があって、より細やかな表現のいい物ができていると思います。もちろんCGの面でも、なるべく雰囲気に合わせた塗りを心がけています。

──CGの塗りに関して、特に何か工夫されている点はありますか？

藤井：CGに関して何か新しい工夫をするというよりは、F&Cとしての王道の塗りをきちんとやるっていう感じですね。今の自分たちがいちばん自信を持ってできる塗り方で、頑張っています。

▶CGには定評のあるF&Cだけに、本作でもフルカラーによる美麗な画面をたっぷりと味わうことができる。

キャラの口調を表にしてイメージを統一してます（ヌマモト）

前作そのままの人間関係から、新たな物語がスタート

――今回の『again』は、前作のバッドエンドから始まるということですがその辺の理由をお聞かせください。

藤井：前作で主人公が誰ともくっつかなかったっていう、バッドエンドから続くのが、今回の物語です。ハッピーエンドからつながっていく続編っていうのにも挑戦したい気持ちはあったんですが、ユーザーさんにしてみれば各キャラにそれぞれいろんな思い入れがあるでしょうから、それであれば、もう一回あらためて最初からっていう形のほうが、いちばんしっくり感じてもらえるんじゃないかなあと思ったんです。

弥七：基本的に前作からの続きですから、高原で夏奈子と竜助は結ばれたという形になってます。それ以外には進展というのは特にないんですが、不二男は相変わらず真琴の追っかけをやってますし、鮎と主人公も幼なじみの関係の状態が続いたままですすね。みどりに関しても、瑞穂の保護者的な感じのままで、これと言って何も変わっていません。

――前作をはっきりと受けた形の続編というのは、シナリオを監修されていく立場としては、けっこう大変なことが多いんじゃないかと思うのですが？

ヌマモト：前作を土台にして作ってるんで、それをなるべく崩さないことが前提になりますね。シナリオライターに対しそれぞれのキャラが他のキャラをどう呼んでいるだとか、お父さんをどう呼んでいるだとか、そういった情報を何枚も表にして整理してからシナリオの執筆に入っています。ただ、前作からはやや時間が経っているという設定になっているので、わざと少しだけアレンジをしている部分などもありますが。

――キャラクターのデザインに関しては、前作からここが大きく変わったという部分はどこかありますか？

水谷：夏奈子の髪の長さが短くなってますね。前作は腰ぐらいまであったんですが、今回はバッサリと切りました。みどりは逆に髪が長くなってますし、瑞穂はサイドにシャギーが入った髪型になってます。前作から成長したとかっていうことはあんまり考えていません。それよりは、あくまで前作の延長上っていう感じのほうがむしろ強いですね。

藤井：服装に関しても、前作のキャラが着ていた服のイメージから、そのまま冬服にしましたっていう感じですよね。

◀本作の登場人物は高校のテニス部OBという設定だけに、今回もテニスをプレイする機会は少なくないはず!?

▶夏奈子はボーイフレンドの竜助と結ばれた状態からスタートするが、その関係にどんな変化が生じるのだろうか？

FC01の第1回作品として、丁寧な作品作りを目指す

藤井：じつは今回、原画担当の水谷さんのほうから、特にこれだけは言っておきたいというお話があるらしいんですよ。

水谷：そのセリフを待ってたんですよ(笑)。とにかく私としては今回、エッチシーンにはかなり気合いを入れてます。

藤井：原画を受け取って、「え〜、水谷さんどうしたの？ 壊れちゃったの？(笑)」っていうぐらい、エッチな絵が上がってきてるんですよ。

水谷：私的には、F&Cのエッチシーンはまだまだ甘い！ と思ってますから。でも、だからといっていきなり鬼畜路線になったりするわけじゃなくて(笑)、あくまでも純愛物の範囲で、ということですけど。他のゲームと比べれば普通だとは思うんですが、F&Cの作品としては、かなりエッチなものになってると思いますよ。

──それはかなり楽しみなお話ですね。ところで今回の『同窓会again』は、FC01としての第1回作品になると思うのですが、今後のFC01についての抱負をお聞かせください。

藤井：とりあえず、まずは丁寧な作りをしていきます。あとはグラフィック・シナリオ・音楽といった要素の、トータルバランスを引き上げていきたいと思っています。それで、みんなに楽しんでもらえるようなものを作っていきたいですね。

──具体的なFC01としての方向性というのは、どのようなものになるのでしょうか？

藤井：みんなに楽しんでもらいたいっていうのは、ユーザーさんだけじゃなくて、開発側のほうも楽しんでいきたいという意味もありまして。今後はいろんな方向の作品を作っていきたいと思うんですよ。シナリオ重視のノベルであるとか、RPGであるとか、いろいろなジャンルに挑戦していきますので、みなさんもFC01の今後を楽しみにしてください。

▲本文中で水谷氏が自信満々でコメントしているように、エッチシーンには大いに期待できるぞ！

──では最後に、読者のみなさんへのメッセージをお願いします。

藤井：とにかく丁寧な作りをして、前作の雰囲気を壊さないようにしてますので、『同窓会』の世界をまた楽しんでいただければ、と思います。

ヌマモト：『同窓会』っていう作品のイメージを壊すことなく、また新たな作品の世界を作っていければと思っていますので、そういったところを味わってもらえればと思います。

水谷：イメージを壊さない程度に、エッチシーンを頑張ります(笑)。期待しててください。

弥七：かなり遊びやすい作りになっていると思いますので、ぜひ繰り返しいろんなキャラを遊んでみてください。

──どうもありがとうございました。

エッチシーンには、かなり気合いを入れてますよ！（水谷）

気になる新キャラ情報を大公開!?

前作の舞台となった星降里高原から、本作はその舞台が主人公たちの暮らす町内に移動している。そのため、前作に登場したキャラのうち、ペンションの従業員である青木桃子と、土産物屋で働く村田深雪の2人に関しては、残念ながら登場しない。しかしその代わりに、本作で新たに登場してくる女の子がいることが、今回の取材で判明した！

しかし、この新キャラの詳細については、開発スタッフのみなさんに質問しても、はっきりした回答は得られなかった。ただ、どうやたメインキャラではなくあくまでサブキャラとしての扱いであり、とりあえず攻略はできないという。ただ、「いずれは活躍するかも……」のコメントもあるだけに、気になるぞ！

▲前作の桃子さんのように、主人公たちとはやや年齢の離れたキャラクターは、本作では果たして登場してくるのだろうか？

前作

Naturalシリーズの全キャラが登場!

F&C新作スペシャル part2

ファン待望の最新作はシリーズを締めくくる集大成！　恋愛＆調教が楽しめるおなじみのゲーム本編に、『Natural』『Natural2』のアクセサリー集をパッケージング。期待度もサービス度も満点の本作のすべてを、12ページにわたる総力特集お届けする！

「先生」って呼ぶね♥

Natural Zero +

大ヒット恋愛&調教SLG大3弾!!

Kuu Toriumi

Chisato Toriumi

『Natural』シリーズ3作目となる『Zero＋』。実はこのタイトルには、『2』の彩音の妹をヒロインとしたゲーム本編『Zero』に、これまで登場した全キャラクターのアクセサリー集を「プラス」するという意味がある。恋愛も調教も楽しめるというシリーズのコンセプトを引き継ぎつつ、新要素も盛り込まれて制作されただけあって、すべての美少女ゲームファンが手軽に、かつじっくり遊べる作品に仕上がっている。そんな本作の魅力をストーリー、システムのふたつに注目して迫っていこう。

『Zero』本編にアクセサリー集を"プラス"

恋愛	Natural Zero+			
STAFF	原画：かつまれい、他※　シナリオ：素浪人			
●フェアリーテール ●恋愛ＳＬＧ／12月22日／8,800円	CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
	○	○	×	○

※たもりただぢ、針玉ヒロキ、村上水軍、大橋薫、てくてく、水城たくや

～はじまりと終わりの場所で～

妹を失った主人公の
～ストーリーのカギを握る
柴崎彩音の異母姉妹

従来作品とはひと味違うストーリー展開に大注目!!

まずはヒロインの鞠乃を中心としたストーリーをクローズアップ！　気になるプロローグから紹介していくぞ。

新進の小説家として、世間の注目を浴びている主人公。彼は、最愛の妹・吉野ただひとりのために小説を書き続けていた。だが、その想いも届かず、病弱な妹は主人公を残して逝ってしまう。生き甲斐を失った彼に残されたものは、物語を創るという仕事だけだった……。

妹を失うという、ちょっと暗いプロローグで幕を開ける『Natural Zero』のストーリー。ゲームは、妹を亡くして仕事が手につかない主人公が小説を書き上げるために、古びたアパートに缶詰にされてしまうところから始まる。そこで彼は、亡き妹に似たひとりの少女・鞠乃と出会う。10日間という短い期間の中、献身的に世話をしてくれる鞠乃に、失った妹の面影を照らし合わせてしまう主人公。やがて引き寄せられていくこのふたりの関係をメインに、主人公の担当編集者・環も加わり、物語は進んでいく。主人公は実妹の想い出を断ち切り、彼女たちの想いを受け入れることができるのか？

◀小説を書く作業に追われる主人公に、なにかと尽してくれる鞠乃。彼女との生活が、主人公の心の傷を癒していく。

▲今度のヒロインは「お兄ちゃん」とは呼んでくれない。だが、心と体を重ね合うことができた時、もしかしたら!?

◀▶最初はあどけない感じの鞠乃。ところが、主人公にある種の感情を抱き始めると、自然と体を求めてくる。

柴崎鞠乃 Shibasaki Marino

本編のヒロイン。『Natural 2』に登場した彩音の、腹違いの妹にあたる。幼い頃に父親に捨てられた過去を背負いながらも、性格は至って明るく前向きだ。主人公のことを〝先生〟と呼んで慕っている。

短い夏の物語

実妹、吉野の死を乗り越えられるか？

▲オープニングでは、主人公と実妹・吉野との悲劇がつづられていく。兄妹という関係を超えて惹かれ合っていたふたりだが、お互いの想いは果たされぬまま、彼女は他界してしまう。本編中、主人公の想い出として吉野のシーンが盛り込まれていくことも……。

◀最後の時が近づいた時、その想いを打ち明け……。

ふたりの女性を紹介～

桃瀬環

主人公を担当する雑誌編集者。『Natural 2』の江崎日奈美の後輩にあたる。お嬢様育ちのため、とても淑やかな性格だが、その反面、ファッションとプロポーションはかなり大胆。主人公には密かに好意を寄せている。

Momose Tamaki

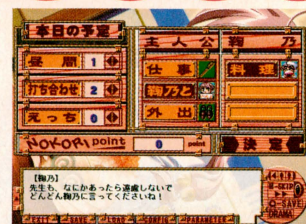
▲モラルを重んじる彼女だが、主人公への思いが募った時、情事に溺れていく……。

江崎日奈美の後輩

親切機能導入で新しくなったシステムを総チェック!!

恋愛と調教の2大要素を楽しめるシリーズの魅力がパワーアップ！ 遊びやすくなったゲームシステムに注目しよう。

1日の行動はポイント制で進行

一応、10日間という限られた期間内で小説を書き上げることが目的。ただ、女の子と会話を交わしたり、行動を選んで恋の物語を進めていく流れは従来作品と同じ。大きく変わったところは、プレイヤーが1日の予定をより細かく設定できるようになったという点だ。1日の行動は「昼間」「打ち合わせ」「えっち」の各パートで進行する。この時、1日あたりに3つの行動ポイントが与えられ、そのポイントを各パートに振り分けることで、特定のパートに各種イベントが展開していく。そのため、何日目のどのパートに、どれだけのポイントを割り振るかといったプレイヤーの選択しだいで、イベントが発生したり、しなかったりするのだ。

◀行動ポイントを割り振ることから一日が始まる。

どのパートにポイントを費やすかでさまざまなイベントが展開

昼間

通常は小説を書くだけだが、ポイントを使用することで主人公と鞠乃の行動をプレイヤーが選択可能になる。すると、ポイントを使わない時よりも数多くのイベントシーンを見ることができる。こうしたさまざまなイベントを通して、鞠乃との関係をより一層深めることで、親密度がアップしていくぞ。

▲鞠乃にどう接するかで、純愛系と調教系のシナリオに分岐していく点は、従来のシリーズと同じ。

打ち合わせ

このパートでは、担当編集者の環と小説の内容について打ち合わせをする。この打ち合わせでは、なんと『Natural』シリーズに登場した女の子たちのサイドストーリー（※下記参照）を作り出すことができるぞ！ エッチな小説を環に読ませていくと、しだいに彼女自身もその気になっていくのだ。

▲「どこで」「誰と」「何を」の3つのコマンドを選んで、サイドストーリーを作りあげていく。

えっち

昼間パートでの会話やイベントで、鞠乃との親密度がアップすれば、このパートで思う存分彼女とのエッチを堪能できるぞ。さらに、ポイントを使用することで、バリエーションに富んだプレイを楽しめちゃうのだ。

▲ポイントを使いまくれば、いろいろなパターンのエッチをやりまくれるぞ！ 使いどころが重要。

いよいよ調教モードに突入！

ファン大満足のアクセサリーパートをチェック！

お楽しみがいっぱい！

本作の『プラス』にあたる部分が、内容充実のアクセサリー集だ。描き下ろしのイラストや壁紙はもちろん、過去2作品のストーリーをダイジェストで楽しめるシナリオ集なども収録。シリーズを未プレイの人も、これさえあればすべての『Natural』の魅力を堪能できる。

◀ゲーム開始直後のメニューから、各種アクセサリーのモードにすぐに入ることができる。

その1 シリーズ全キャラクターが登場するサイドストーリーを収録

本編での環との打ち合わせで入手できるサイドストーリーには、『Natural』シリーズの12人の女の子たちが登場するぞ。例えば「千歳」の場合なら、「鬼畜に調教した時のハッピーエンド」という、『1』では描かれなかった「もしも」のシチュエーションが展開していく。このほかにも、残された謎が明らかになったり、絡みのなかったキャラのエッチシーンが見られたりといった、シリーズのファンにはうれしいストーリーが満載！

▲男の声も収録したフルボイスによって、各ストーリーがドラマチックに語られていく。

◀キャラひとりあたり2話以上のシナリオを収録しているぞ。

万里子ストーリー

『1』の千歳の姉・万里子と主人公との恋人時代を描いたシナリオが展開。初体験からふたりの関係に終止符が打たれるまでの経緯が、このサイドストーリーで明らかに！

彩音ストーリー

『2』では、謎に包まれていた彩音。彼女が、かつて恋人だった翔馬とどんなきっかけで付き合い始めたのか、そして何があったのか。そのすべてがこれでわかる。

調教はパネルを選択していくだけでOK

『Natural』シリーズの魅力のひとつが、恥らうヒロインにさまざまな凌辱プレイを強要して従えていく調教シーン。最初は優しくオーソドックスなプレイからエスコートしていこう。本作ではこのシーンを、好みのエッチ内容が示されたパネルを選ぶだけで多彩なプレイが楽しめるパネル選択方式にリニューアル。次のプレイの方向性や残りのプレイ数が確認しやすくなっているので便利だぞ。調教対象はもちろんヒロインの鞠乃。下着の種類も豊富に用意されているという、こだわりのエッチシーンをじっくり楽しむべし。

▼いきなり激しいプレイはムリ。最初は優しく接していく。

◀一緒にお風呂に入るといったコミュニケーションも大切。

▲調教が進んでいくと、こんなプレイだってプレイヤーの思いのままだ。

▶掃除中の鞠乃を後ろから襲う! 服を着たままのエッチにそそられる人は必見。

▲エッチは家の中で行なうことが多いが、調教が進むと屋外で行なう恥辱プレイもあるらしい。

その2 各種アクセサリー類をたっぷり用意

『Natural』シリーズを手がけた原画家による、描き下ろしのイラストや設定画、ポスターなどをはじめ、パソコンのデスクトップを彩るアクセサリーが満載! また、オリジナルの原画家だけでなく、多彩な顔ぶれが描く『Natural』キャラの壁紙集は、シリーズのファンなら要チェックだ。加えて、シリーズの名場面集や登場キャラのプロフィールなども収録。さらには歴代のBGM、ボーカル曲をじっくり聴けるBGMモードも用意されているという充実ぶり。CG、ボイス、サウンドといった、ゲームの各種要素を完全網羅した盛りだくさんの内容に、満足すること間違いナシ!

▲ゲームのタイトル画面で、本編かアクセサリーかを選択できるぞ。

アダルトシーンコレクション

◀萌えるHシーンの数々が楽しめるぞ。

◀発売中のアクセサリー集『なちゅらる☆ぷち』に未収録の新作CGが盛りだくさん!

▲歴代キャラたちのプロフィールや名場面をまとめたコーナー。エッチシーンもバッチリ!

▼お気に入りのキャラの声をパソコンに登録できる。隠しボイスもあるぞ。

システムボイスコレクション

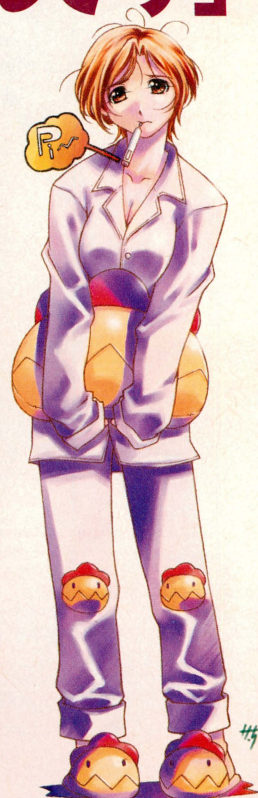
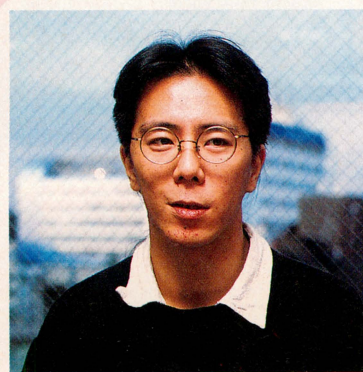
音声選択
Windows起動
Windows終了
E-Mail着信
システムエラー

F&C新作スペシャル特別インタビュー

Natural Zero+スタッフ

シリーズ3作品に携わってきたスタッフに『Zero+』の詳しいゲーム内容をインタビュー。開発裏話や意外な秘密が判明したぞ！

今明かされる『Zero+』誕生秘話

「『3』ではなく『Zero』これには理由があるんです」

「最初のプロット段階ではホントに暗いストーリーでした」（素浪人氏）

シナリオ
素浪人氏

ペンネームは、高校時代、髪を後ろに束ねていたことから、先生に「素浪人」と呼ばれたことに由来する。F&Cに入社した当時はデバッカーとしてゲーム開発に携わっていたが、その後、シナリオライターに転身。今回の『Zero+』では全キャラクターのシナリオを担当している。

プロデューサー
ひろもりさかな氏

以前は製品管理やテストプレイ、ユーザーサポートから広報に至るまで、幅広い業務を担当。そののち『Natural』シリーズ3作品のプロデュースを手がけることになる。『Zero+』では、企画から制作、進行まで、ゲーム開発の中心的な役割を担っている。

『Zero＋』の企画・制作は前作の完成前からすでにスタート

一般的に、ゲームの開発は1本が完成した後に次回作の制作に入るもの。だが、『Zero＋』に関しては前作と並行して制作していた期間があるという。そこには、ひろもり氏のこれまでのシリーズに対する考えがあった。

「シリーズ3作目を作るときに、考えていたことがふたつあるんです。まずひとつは、とにかく『2』のメッセージ量が膨大で、それに音声を入れるととんでもない容量になってしまうので、これ以上分岐を増やしていくのはやめようということ。もし『2』をパワーアップしてくれっていわれたらすごく簡単に作れますけど、そういう安易な方向性に進むのではなく、一度白紙に戻して、まずは基本となるゲームシステム自体をゼロの状態から見直したかったんです。そしてもうひとつは、これまで『1』『2』とシリーズ作品を作ってきたのだから、それをひとまとめにした作品を作りたかったということ。例えば『2』では彩音のエッチシーンがありませんでしたし、千歳の姉である万里子のエピソードもユーザーにとっては消化不良だと思うんです。なので、全キャラクターを出すということも決めてました。そういった『1』『2』の終わりと出発という意味を含めて、最新作のタイトルは『Zero』に決まったわけです。こうした構想がすでに自分の中ではできていたので、『2』完成前にも関わらず、『Zero』の制作に取りかかることができたわけです」

実際、『Zero』は前2作と比べて、シナリオの見せ方が大きく変わっているという。そのあたりのゲームシステムについて、詳しいお話を伺った。

「『2』と『Zero』で一番違うところは、結果を見せちゃう、ということなんです。例えば『2』のエッチシーンでは、コマンドの数自体ははそれほど多くない。でも、そこから選んでいくパターンは非常に広いんですよ。なので、それを探す前に飽きてしまう人もでてきてしまう。その点『Zero』はゲーム中、プレイヤーにいくつパターンがあるのかを見せちゃってるんです。だからいろんなパターンを試して見ていないエッチシーンを探す、なんて作業は必要ありません。でもそれではゲームとして面白くないですよね。そこでポイントを割り振って1日の行動を設定するようにしました。これによって、例えばエッチシーンにポイントを全部つぎ込めばエッチはたくさん見られるけれど、そうすると、ほかのイベントが見られなくなっちゃう。エッチイベントをまず全部見たい人はエッチに、その他のイベントをみたい人はほかのパートにポイントを割り振ればいい。イベントをどの順番で見ていくかはプレイヤーの自由です。こうすることで、『Zero』では用意されているイベントをひとつひとつ見ていく達成感みたいなものを体感できると思います。ゲーム自体は前作に比べてとてもカンタンですよ。きっと狙ったエンディングにすんなりたどり着けるはずです」（ひろもり氏）

前2作を包括するストーリーが展開する『Zero＋』。今回のシナリオが決定するまでに、素浪人氏とひろもり氏の間では何度も話し合いが行なわれた。

「まず企画があって、今回はどういう形でいくか、といった大体の方向性を決めました。

▲第1作目に登場した女教師、多上愛姫のサイドストーリー。激しい調教シーンが描かれていく。

「穂鳥に愛姫に日奈美に久美子……シリーズの全キャラが登場します」（ひろもり氏）

恋愛＆調教というスタイルを築いたシリーズ第1弾

▲ハードなプレイと、それに伴うエッチボイスもプレイヤーを惹きつけた。

Natural ～身も心も～

●恋愛SLG／発売中／7,800円／原画：たもりただぢ

'98年2月発売。臨時教師としてある学園に赴任してきた主人公が、自分のことを「ボク」と呼ぶボーイッシュなヒロイン千歳をはじめ、彼女の同級生の河田穂鳥、出水由羽、そして同僚の教師、多上愛姫との1か月間の恋愛を体験できる恋愛SLG。注目は、千歳との信頼を築いていくエッチシーンだ。1日の中で、朝と夜に千歳とのエッチイベントがある。「Play」や「Lesson」といった4つのエッチコマンドが用意されているが、ゲーム開始直後は、ソフトなエッチしか選べない。だが、いろいろなプレイを教えていくことで、千歳のエッチに対するレベルがアップして、ノーマルから徐々に緊縛などのハードなプレイにも挑戦できるようになる。この育成要素を備えたエッチシーンが『Natural』シリーズならではの最大の魅力。複数の女の子との恋愛ストーリーが展開していくなかで、ヒロインを調教していくというゲームスタイルは、この作品で確立された。なお、'99年にはOVA化されている。

ファン待望の第2弾にはふたりのヒロインを用意

▲調教できるヒロインがふたりになり、シナリオのボリュームが大きくアップ!

Natural 2 ~DUO~

●恋愛SLG/発売中/8,800円/原画:針玉ヒロキ

2000年5月発売。原画家が変更されたが、ヒロインを調教していく恋愛SLGとしての基本的なゲームの流れは1作目を踏襲。エッチシーンも、コマンドを選択してソフトからハードに移行していくシステムは同じだ。ただし、調教できるヒロインが鳥海千紗都、空という双子になったことにより、会話時の選択肢や調教シーンの結果で分岐するシナリオのボリュームが大きくパワーアップしている。

シナリオも、彼女たちをとことん調教していく鬼畜系とやさしく接していく純愛系の2パターンがメイン。

このほか、特定のパターンをクリアすると出現する新ルートなども存在するため、エンディングの数は軽く20を超える。女性キャラは、ヒロインふたりのほかに端本久美子、江崎日奈美、安岐山かのこ、柴崎彩音の4人が登場。彼女たちとの関係によってもたどり着くエンディングが異なっていくという、やり応え十分のゲームに仕上がっている。

「ヒロインは"お兄ちゃん"と呼びません。呼ばせないんです」(素浪人氏)

この時点で、キャラクターの大体の位置付けも決まりましたね。

で、今度はこういうストーリーで行きたいねっていう話をしたんですが……私が提案する話って、大体において暗いんですよ。ダークな方向へ走っていく場合が多くて(笑)。そういう話をすると、いや、それはあまりにも暗いからこうしようか、という風に話を詰めていきました。これでようやくストーリーの基が完成、という訳です。だから映画でいうと、脚本を書いたのが私で、撮影したのが素浪人という感じなんですよ。一応のストーリーは決まっていてもディテールがない。そのなかで、例えば、主人公が死んだ妹の夢を見るシーンがあったら、それをどこに入れるかといったストーリーの関連付けが、シナリオライターの作業になります。だから1作目、2作目で彼がシナリオを書いていないキャラクターを今回書かなければならなかったので、作業的に彼には結構キツイ部分があったかと思います」(ひろもり氏)

「自分が手がけていないキャラは、とにかく作品のテキストを読んで、自分なりに解釈して、それを参考にしながら組み立てていきましたね。シリーズ作である以上、キャラのイメージは絶対に崩してはいけないわけですから。あと『Zero』のストーリーはただ暗い、というわけではないんです。どちらかというと重いというか、当然そうなるよねっていうものなんです。プロットの段階ではそういうのが入っているんですよ。ゲーム開始時、主人公自身がすでに大事なモノを失っている。で、そこから『オレは乗り越えていくぜ!』みたいな熱血とか、そういうのはまったくナシ。すごく自然に、がくっとダウンしてしまう。でもそれは大切なものを失った人の本来の姿ですよね。そこからどう生きていくかっていう作品だと、プロットの内容を聞いた時点では思ってしまったんです。今回のヒロインの鞠乃であれば、実際は公表されているプロフィールよりもはるかに暗いプロフィールを持っていたりとか。このストーリーを、プレイヤー自身がゲーム中で感じとっていく、というのが『Zero』のスタイルになります。ここが前2作と大きく違うところなんですね。具体的にいうと、まず鞠乃ってキャラクターが主人公を最初から好きではない点。1作目では、ヒロインは初めから主人公に好意をもっていて、エッチシーンがあって、そこからストーリーに入っていく。2作目はそこにふたりのヒロインを置くことで、主人公の葛藤を描く。でも『Zero』では、与えられたひと夏だけの短い期間で、恋愛をするとか、料理を教えてあげたりとか、恋愛以前の状態から始まるんです。このスタート地点がまず前2作とは違います。あと、ヒロインが「お兄ちゃん」と呼ばない点も、従来作にはない展開です。というより、主人公が呼ばせないんです。鞠乃の方は、主人公に対して家族のように接していくんですけど、主人公は死んだ妹の影を背負っているので、鞠乃の態度に対して一線を引いちゃう。結局、「お兄ちゃん」と呼ぶことなく、鞠乃のエンディングを迎えるハッピーエンドにしています。もちろん、呼んでもらう方法もありますし、「ご主人様」と呼ばせることもできますよ。その辺は楽しみにしてください」(素浪人氏)

▲壁紙集では、オリジナル以外の原画家も多数参加。100点近い数の壁紙が用意されているというから驚きだ。

▶サイドストーリーのCGは、基本的にオリジナルの原画家が担当。新規描き下ろしCGで外伝的物語が展開していく。

ほのぼの系のCGに惹かれて かつまさんを本編の原画家に起用

設定やストーリーは暗いと語る両氏。だが、ビジュアル的にその暗さを感じさせないのは、今回起用したかつま氏が描く、ほのぼのとしたCGによるところが大きいという。

「ゲーム中はほのぼの〜って感じですよ。設定は暗いけどほのぼの、っていうのはこれまでもそうでしたけど、もし前作と同じ絵で今回のプロットをゲーム化したら、そのままダーク路線を突き進んでいたと思うんですね。そこに、かつまさんのほのぼのとした絵が加わることで、現在の形に仕上がったわけです。原画家さんの候補は何人かいたんですが、正直いっちゃうと、単純に上手下手だけだったら、もっと上手い絵を描く人はいます。でも、雰囲気はかつまさんの絵が一番合っていたんです。夏の陽射しが照りつけるなか、ひまわり畑があって、そこでネコとじゃれあったり。でも、ほのぼのとしてても、『Natural』以外のなにものでもない作品に仕上がっています。そうじゃなければほかのタイトルを付けてますよ」(ひろもり氏)

▲ダーク路線を感じさせない柔らかい画風が、ゲームの雰囲気にピッタリだったとひろもり氏は語る。

本編とアクセサリー集を合わせたボリュームはシリーズ最大規模

『Zero+』の〝プラス〟にあたるのが、各種アクセサリー集。全キャラが登場するサイドストーリーや、230MBにも及ぶ壁紙集といった内容の充実ぶりには、ユーザーをとことん満足させたいというひろもり氏のゲームに取り組む姿勢が伺える。

「実はエンディングの数だけを見ると、前2作と比べたら一番少ないんですよ。でも、今回はゲーム本編だけでなく、アクセサリー集にもこだわってますので、ボリューム的にはかなりのものになります。あと、必然的に今回はゲーム性というか、ゲームとしての部分を多少前に出したという、違う部分での楽しさというのを追求してみました。だから、作品の相対的な量で比べたら、『2』に迫るボリュームがありますよ。アクセサリーパートのなかで、シリーズに登場した全キャラクターのプロフィールが見られるんですが、そこではそれぞれのキャラのストーリーも見られるんです。それとは別に、さらに各キャラの外伝的なサイドストーリーが存在します。このストーリーは、本編のゲーム中で出現条件を満たせば、アクセサリーモードで楽しむことができるようになっています。さらに、このサイドストーリーのなかでも遊べるようになっていて、そこでも12人のキャラが脱いでしまうエッチシーンがあります。あと、音声でも仕掛けがあるんです。ホームページなどで発表されるパスワードを入力すると、12キャ

「原画家さんの絵によってゲーム全体の味付けが変わりますよ」(ひろもり氏)

◀村上水軍氏、大橋薫氏、てくてく氏、水城たくや氏といった、『Natural』シリーズの歴代原画家以外の方も多数参加。

「キャラの人気投票をやってファンの反応を知りたい」(ひろもり氏)

ラの裏ボイスが聞けるんですよ。例えば、"15—1022"と入力すると……これは聞いてみてのお楽しみとしておきましょう。発売されたら、ぜひ試してみてください」(ひろもり氏)

「サイドストーリーに入る条件は、難しいかカンタンかと聞かれればカンタンな方ですよ。本編内で毎日、打ち合わせというのがあって、そこでは3択で選択肢を選んでいくんです。で、その内容に沿ったサイドストーリーがあれば、そのストーリーを見られる、という流れになっています。その時、行動ポイントを使っていると、正解が表示される仕組みになってます。だから、サイドストーリー目当てのプレイヤーは、打ち合わせパートに行動ポイントを割り振れば、カンタンにサイドストーリーを楽しめますよ。あと、サイドストーリーは女の子の主観で進行していくので、これも注目です。すべてのセリフに音声があてられているんです。ナレーションも声優さんが担当してますし、主人公の声も入りますので、完全にドラマですよ。エッチシーンだってもちろんありますから、ボリューム的にも文句ナシでしょう。サイドストーリーには、ヤバい千紗都(!?)シナリオやギャグいっぱいのシナリオなんてものもありますし、ラジオドラマに登場した『小端愛』のシナリオも押さえてありますよ」(素浪人氏)

『Natural2』はOVAなど今後のシリーズ展開に期待大!

シリーズを締めくくるにふさわしい作品ができたと満足する一方、ひろもり氏の頭の中には、すでに次回作の構想でいっぱいだという。そこで、今後の展開について伺ってみた。

「現在、ほかにもいろいろな作品を手がけていますが、いつ頃リリースされるかはまだ未定です。でも頭のなかにはいろいろな構想やアイデアがいっぱいあるんです。とにかくゲームを作るのが楽しいので、それこそ何本でも、レッドゾーンからハードカバーまで、どのブランドでもやりますよ。もうやりたいアイデアがいっぱいで、何だったら他社さんのもやらせてって感じ(笑)。そのなかには、『Natural』の次回作もあります。ただ、システムの実験的な部分というか、そのなかに盛り込んでいくシステムというのは『2』を引き継いでいるものもあるし、『Zero』を引き継いでいるものもある。でも、頭の中の構想がそのまま『3』になるとは限らないですし、それがそのまま違うタイトルで出てくる可能性もあります。とりあえず現段階では、キャラクターとしての展開を続けていきたいですね。ずっと携わっていると、やっぱりかわいくなっていきますから。『2』はアニメ化の予定もあって、少しずつ動いているようです。ファンの方が喜んでくれる内容なら、OVAへの進出は大歓迎です」(ひろもり氏)

「制作側としては人気のないキャラを盛り立ててあげたいっていうのはありますね。あと、あまり人気が出なさそうなマニアックなキャラを作って、それが人気あったりすると『おまえらも好きか!』みたいな共感を覚えられるのはうれしい。ストーリー上、嫌われ役のキャラがいますけど、書いてる方にすればどのキャラもカワイイんですよ」(素浪人氏)

「『1』『2』と比べると、ハッキリ違うところが何か所もあるので、それをプレイして楽しんでほしい。その一方で、変わらない部分というのも当然あります。今までの『Natural』シリーズとは大きく離れた部分と、その中でずっと変わらないテーマ性を、プレイしながら見つけてもらえたらうれしいですね」(ひろもり氏)

「『Zero』なら主人公の妹、総合なら千紗都が人気?」(素浪人氏)

声優に聞く『Natural』への思い

千歳役 歌織さん

代表作:『AKIKO HARD』八神亜紀子役、『PALETTE』菜乃花恵理役 など

『Natural』で思い出すのは、"時間"と"暑さ"が厳しかったことですね。1週間スタジオの近くに泊まり込んだのですが、その日の収録後、夜中にやっと翌日のシナリオに目を通して…という状態でした。まさに"無我夢中"な千歳でした(笑)。

千紗都役 長崎みなみさん

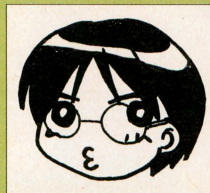
代表作:『Pia♥キャロットへようこそ!!2』日野森あずさ役、『プリンセスメモリー』フィーア役 など

『Natural2』といえばダンボール箱いっぱいのシナリオ! …驚きました。未だ体験したことのない収録日数! ですます調の千紗都になってしまいNGの連続。そして永遠に続くHシーン! でも本当に心に残る作品となりました。

特別インタビュー＋

『Zero』のキャラデザインを手がけた かつまれい氏に直撃取材

「10か月になる娘の名前は"ちとせ" 主人がゲーム好きなんです（笑）」

フリーイラストレーター
かつまれい氏

専門学校でカーデザインを学ぶ一方、友人に誘われて同人誌の世界へ。学校卒業後、そのまま某ソフトハウスに入社。美少女ゲーム業界入りを果たす。今年に入って結婚そして出産。一児の母として育児と仕事を両立させている。

ビッグタイトルを手がけるなんて最初は信じられませんでした

――『Natural Zero＋』の原画を手がけることになった経緯を教えてください。

かつまさん（以下敬称略）：主人が、『Natural 2』の制作スタッフの方と知り合いだったんです。それで、お話をしているうちに新作の原画選定しているので参加してみないかって、声をかけられて。まさかと思いつつ、とりあえずラフを送ってみたんです。それから、正式にお仕事のお話を頂きました。

――シリーズ作品を手がけるということで、特に苦労された点はありますか？

かつま：『Natural』最新作の原画ということで、最初はがんじがらめな感じになってきちゃって。でも、自分の好きなように描いてくれればいいとF＆Cさんに言われてからは、自分の色が出せるようになりました。

――描きやすかったキャラは誰ですか？

かつま：主人公の妹の吉野は一発OKだったんですよ。でも、ヒロインの鞠乃はすごく時間がかかりました。彼女は見た目の年齢を低く描くようにいわれてたんですけど、極端に幼すぎちゃうんですよね。あと、環はバストが100センチもあるので、それがすごく難しくって。胸が大きすぎると全体のバランスが崩れちゃって……。気になって、テレビの深夜番組とかで、実際にバスト100センチの人をチェックしました。でも忠実に描くと垂れちゃうんですよね。本物どおりに描いたら、やっぱり『描き直してください』って言われちゃいました（笑）。

――お気に入りのイベントシーンはありますか？

かつま：お昼寝をしているところです。気だるげな感じがでていて、描いている私も昼寝したくなっちゃったほどのデキです。お昼寝とかお買い物とか、主人公と鞠乃がふたり一緒に何かをしている雰囲気が大好きですね。私のなかで、彼女は頼りない妹というイメージがあったのですが、私には姉妹がいないので、代わりに自分の娘のことを考えて描きました。

――小さいお子さんがいるということで、大変なことはありましたか？

かつま：いつも大変なんですけど、特にノッてる時に泣かれると「イヤー」って感じですね。実は娘の名前が「ちとせ」っていうんです。うちの主人が付けたんですけど。今、10か月なんですが、とにかく大変な時期で、ちょっと目を離すとすぐに暴れるんです。暴れん坊なので、大きくなったら自分のことを『Natural』のヒロインみたいに"ボク"って呼ぶかもしれませんね（笑）。

「ほのぼのとした雰囲気をじっくり見てください」

▶かつまさんお気に入りのワンシーンがこのCG。自分らしさをうまく表現できた1枚だと語っていた。

1枚のキャンバスを通して描かれる恋愛SLG

『CANVAS』は、絵が描けなくなった主人公が、女の子たちとの出会いを通して、純粋に絵を描く喜びに気づくまでを描いた恋愛SLG。開発スタッフが「自分たちの作りたい作品が作れた」というこの作品の魅力を最新ビジュアルとともにご紹介！

恋愛　CANVAS～セピア色のモチーフ～　HP UPDATE

STAFF 原画：☆画野朗、魚、ぽん酢

●カクテル・ソフト
●恋愛SLG／発売中（11月24日）／8,800円

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	○	×	○

▲心に深い傷を負った主人公と6人の女の子達が織りなす、純愛の物語が楽しめる。

Canvas
キャンバス　～セピア色のモチーフ～

『CANVAS』のポイントをチェック!

『CANVAS』の魅力は何かと問われれば、「ストーリー」と「ビジュアル」のふたつの部分があげられるだろう。制作スタッフもこれらをユーザーにどうすればわかってもらえるのかと、いろいろ新しいものにチャレンジしたり、ユーザーの立場に立った試みがなされているようだ(このあたりの詳しい解説は66ページからのインタビューを見よう)。

この「こだわり」を理解してから、『CANVAS』の物語へと入っていけば、より深くプレイできるはず。

S・T・O・R・Y

美術部に力を入れている「撫子学園」に特待生として入学した主人公は、数々のコンクールに入選する。しかし、いつからか絵を描くことが入選を目的とした「作業」に変わっていることに気づく。自分の絵は学園経営者の売名行為の道具……気がつけばすべてが嫌になり、筆を執ることもなくなっていた。そんな折、主人公は学園長に呼び出され、「次のコンクールまでに結果が出せないなら、特待生の資格を剥奪する」と告げられる。だが、もうどうでもよかった。幼なじみの天音の励ましが「余計なお世話だ」と感じるほどに……。

Part 1 シンプルなシステムを採用!

『CANVAS』は、純粋にストーリーが楽しめるように、選択肢を選ぶシンプルなAVG形式を採用している。ゲームは、10月10日からコンクール当日である23日までの2週間を、平日は昼休みと放課後の2回(休日は1回)移動先を選択することで進行。そして、移動先での女の子との会話によって好感度が変化し、ストーリーが分岐していくのだ。好きな女の子を絞り込み、純愛の物語を満喫するのが正しいプレイ方法だ。

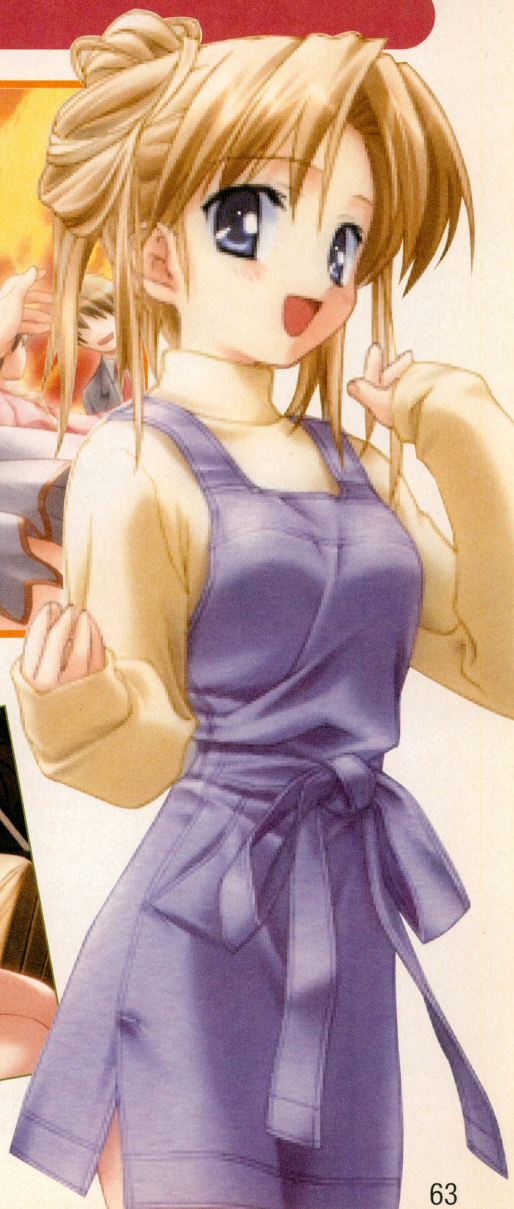
▲移動先には女の子が登場し、選んだ選択肢によって好感度が変化する。慎重に選ぼう。

▲好印象を与えることができれば、女の子の好感度がアップするぞ。

Part 2 パステルタッチのイベントCG

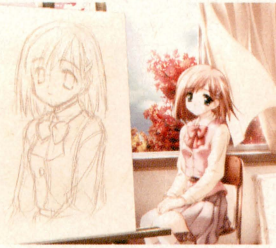
『CANVAS』のCGは、今までに同社から発売されている作品の「アニメ調」のCGとは異なり、水彩画のような淡いパステル調のCGになっている。この作品の持つ「優しく繊細」なイメージにマッチした、美しいパステルタッチのイベントCGは、6人の女の子たちのかわいさをますます引き立たせてくれるのだ。

▲「早く行こう」とばかりに、主人公の手を引っ張る天音。淡い色使いが、どこか優しげな雰囲気を感じさせてくれる。

▲パステル調の塗りによって、Hシーンも繊細で幻想的な印象を与えてくれる。

傷ついた主人公が出会うことになる

橘　天音　主人公に想いを寄せる幼なじみ

主人公とは同級生で幼なじみ。人なつっこく、素直な性格をしているため、たまに大失敗もしてしまうことも。また、ちょっと世間知らずな部分があるため、思わず面倒を見たくなってしまう、妹っぽい女の子。絵が描けなくなった主人公のことを、自分のことのように心配している。

▶天音をモデルにキャンバスに向かう主人公。このように再び絵を描くことはできるのだろうか？

◀幸せそうに眠る天音。どんな夢を見ているのかな？

がんばり屋の陸上部員　七城 柚子

いつも体操着にブルマを着ている、元気な女の子。背が低く、身体つきも女の子らしくないため、時々小学生の男の子と間違えられてしまうことも。陸上部に所属しており、ハイジャンプ競技の選手を目指している。また、かなりの努力家で、放課後になると日が暮れるまで居残り練習をしている。

◀とびっきりの笑顔で主人公に抱きつく柚子。無邪気さが魅力！

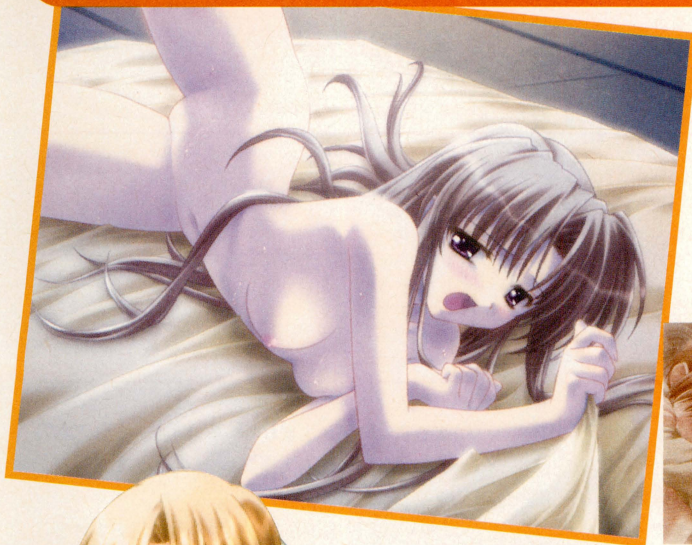
君影百合奈　心を閉ざした寡黙な少女

花が大好きで、放課後になると屋上にある花壇の前で花を見つめていることが多い女の子。おとなしい性格で人見知りが激しいため、自分からは決して人と打ち解けようとしない。そのため、いつもひとりでいることが多いようだ。ただ、一度心を許した相手には献身的に尽くしてくれるという、可愛らしい一面も持っている。

◀▲閉ざされた百合奈の心が開かれるとき、彼女が心を閉ざした理由が明らかになる？

6人の女の子を紹介!!

ここでは、ゲーム中に主人公が出会うことになる、個性豊かな6人の女の子たちを紹介！　主人公の心は、どの女の子との出会いによって癒されるのだろうか？

明るい笑顔がステキな教育実習生　篠宮　悠

主人公の通う撫子学園にやってきた教育実習生で、担当教科は日本史。実際の年齢よりも幼く見える、美人というよりは可愛い感じの女性。優しく明るい性格で実習の初日から学園の人気者になってしまう。また、主人公とは、以前に会ったことがあったようだが……？

▼幼い日の主人公と悠？過去にどんな出来事があったのだろうか？

▲主人公と会話を楽しむ悠。立場の差を感じさせない、開放的な雰囲気が魅力。

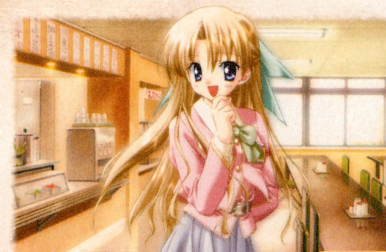
桜塚　恋　意地っぱりな義理の妹

明るく元気な性格の女の子。ちょっと不器用で、思っていることを素直に表現するのが苦手なため、意地っ張りな一面も。自分の母親が突然主人公の父親と再婚したため、主人公と兄妹関係になってしまう。鷺ノ宮藍とは、大の親友でいつも一緒に行動している。

▶主人公と一緒に手作りのお弁当を食べる恋。お味のほうは？

夢見がちな恋の大親友　鷺ノ宮　藍

恋の大親友なので、いっしょに登場することが多い。元気で騒がしい性格の恋とは正反対の、物静かでおっとりとした性格をしているが、不思議と気が合うよううらしい。また、かなりのロマンチストで、恋愛に関しては少々夢見がちな一面を持っているようだ。

◀親友同士、お互いのシナリオに大きく影響してくるのだろうか？

F&C新作スペシャル特別インタビュー

CANVASスタッフ

「自分たちの作りたい作品を作る」をコンセプトに、開発された『CANVAS』。この作品に込められたスタッフの想いをお聞きした。

悩みを抱いた主人公とヒロインがそれぞれ支えあうことでお互い成長していく姿を描く

『同窓会アゲイン』までの期間に楽しんで作れる作品を制作

カクテル・ソフトブランドの最新作となる『CANVAS～セピア色のモチーフ～』。同社の今までの作品とは少し異なった雰囲気を持つこの作品についてCG監修の藤井氏、原画担当のひとり、☆画野朗氏、シナリオ担当のひとり・宮村優氏、ディレクターの弥七氏にお話を伺った。

「『トゥインクルレビュー』の開発が終わったあと、『同窓会』の続編を制作することが決定していました。ただ、『同窓会』の続編に取りかかる前に、少し時間があったので、自分たちの好きなものを楽しんで作ろうと考えたのがきっかけなんです」(藤井氏)

自分たちの好きなものを楽しんで作る。開発者たちの思いの結晶とも言える『CANVAS』はどのように作られていったのだろうか?

「ベースとなる舞台設定等の骨組みだけは最初に決めておき、その後数人のシナリオライターにそれぞれ好きなシナリオを書いてもらいました。何といっても、自分たちの好きなことをやってみる、というのがコンセプトでしたから」(藤井氏)

「好きなように書けたので、自分の趣味や好みが大きく反映されたシナリオになっています。とくに恋のシナリオは、明るくて元気いっぱいな女の子という、私の理想の女性像を描いたシナリオになっているかもしれません(笑)。非常に書きやすかったので、予定していた半分の時間で書き上がってしまいました」(宮村氏)

それぞれが好きなものを作り、最後にひとつの作品にまとめる。息の合ったチームだからこそできる業といえるだろう。それでも、複数のシナリオを1本のストーリーとしてまとめるのは、大変な作業なはずだ。ならば、各シナリオごとに個別のストーリーが展開するオムニバス形式にする予定はなかったのだろうか? 作業を振り返って、藤井氏はこう語る。

「それぞれが好きなように作っていたので、なかにはかなりムチャなシナリオもありました(笑)。ですから、そのまま作るのであれば、オムニバス形式のゲームになったハズです。しかし、最初からストーリー重視のゲームを作ることに決まっていたので、それぞれのシナリオを最初に決めておいた舞台設定に合わせて修正し、最終的に1本のストーリーにまとめました」(藤井氏)

まったく異なるシナリオを1本のストーリーにまとめる作業も、最初にしっかりした舞台設定を作っておくことでスムーズに統合することができる。このあたりは、いくつもの作品を手がけてきたベテランならではの手腕といえるだろう。それでも複数のシナリオを統合する際には、さまざまな問題が生まれてくるはずだ。それぞれのシナリオが持つ魅力を損なわないように気を遣った点を宮村氏にお聞きした。

「キャラの性格がかぶらないように気をつけまし

た。似た性格のキャラがふたりいると、印象が薄くなってしまいますから。あとは天音のシナリオですね。ヒロインだから、という理由もありますが、天音は主人公の幼なじみで、もともと彼のことを慕っているんです。ただ、あまり主人公にベタベタだと逆に興ざめですし(笑)。つかず離れず、友人や恋人とは違う幼なじみ特有の微妙な距離感を表現するのが難しかったですね」(宮村氏)

好きなものを作っているからこそ、絶対に妥協はしない。おふたりのお話から、この作品に対するそんな想いがひしひしと伝わってきた。

シナリオ担当と原画担当の密な関係が生み出す魅力的なキャラ

『CANVAS』の原画を担当しているのは、『プリンセスメモリー』で原画を担当した☆画野朗氏。個性豊かなキャラクターはどのように生み出されたのだろうか。

「基本的には、シナリオから受ける自分のイメージを重視して描いています。ただ、恋に関してはシナリオを担当した宮村のほうから細かい注文がありましたので、かえってデザインしやすかったですね。わかりやすくて可愛いキャラなので、私も気に入ってます(笑)。逆に描きにくかったのは天音です。つかみどころのないキャラなので、なかなか全体のイメージがまとまらなくて苦労しました」(☆画野朗氏)

キャラに対する、シナリオ担当者の持つイメージと原画担当者のイメージ。このふたつが交わることでキャラのイメージ像がより明確になり、魅力的なキャラが生み出されるのだ。

「横から『そこはそうじゃなくて!』と注文を出していました(笑)。そのおかげで、自分の思い描いていたキャラになりました」(宮村氏)

スタッフ全員が納得できるように作られていったこの作品。だが、ヒロインである天音のデザインには、ちょっとした事件があったらしい。

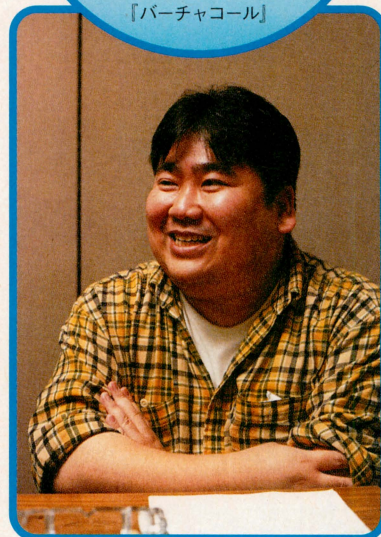
「私は天音の髪型をロングヘアにしようと言っていたんです。原画が完成する直前までは、たしかにロングヘアだったんですが……いつの間にか現在のショートカットになっていました(苦笑)」(藤井氏)

「私のなかのイメージでは、天音の髪型はショートカットだったんです。でも、『ショートカットがいい』と言っても反対されるのは目に見えてましたから。それで、ギリギリまでロングヘアのイラストを描いておいて、締め切り直前でショートカットのイラストに変更しました(笑)」(☆画野朗氏)

"パステル調"という新しい手法をとり入れた理由とは

『CANVAS』のゲーム画面でまず目を引くのが、淡い水彩画のようなパステル調で描かれたCG。今まで"アニメ調"の塗り(着色)でユーザーから高い評価を受けている同社が、なぜパステル調という新しい手法を採り入れたのだろう。

スタッフ① プロデューサー補
藤井純生氏

「この作品の持つイメージとパステルタッチのCGがうまくマッチしたと思います。ぜひ楽しんでください」代表作:『トゥインクルレビュー』、『バーチャコール』

スタッフ② シナリオ
宮村 優氏

「隠しキャラの藍のシナリオでは、恋愛重視のシナリオが楽しめますので、こちらも楽しんでくださいね」代表作:『natural〜身も心も〜』、『PALETTE』

大作の前に自分たちの作りたいものを作りたかった(藤井氏)

作品のストーリーやイメージを考えると水彩画のような淡いタッチのほうが似合うと思いました（藤井氏）

「今までの手法にはかなり自信があります。ですが、『CANVAS』という作品のストーリーやイメージを考えると、水彩画のような淡いタッチが似合うと思いました。また、他社さんの（塗りの）レベルも上がってきておりますので、差別化を図る意味も含めて、パステル調という新しい手法に挑戦してみました」（藤井氏）

今ある手法だけに満足せず、よりよいものを作るために新しい手法に取り込んでいく。この前向きな姿勢が、数々のヒット作を生み出す要因のひとつだろう。だが、新しい手法を採用することはスタッフへの負担も大きいはずだ。新しい手法を採用することに対して、反対意見はなかったのだろうか。

「最初からパステル調にすることに決定していたわけではなかったので、原画が上がった3～4月頃に、原画をパステル調に塗ったサンプルを作りました。このサンプルをスタッフに見せて意見を聞き、最終的に多数決でパステル調でいくことに決めました。好きなものを作っているんだから、全員が気持ちよく作業できないとマズイですから」（藤井氏）

ひとりの意見を押し通すのではなく、全員の意見を

スタッフ③
ディレクター
弥七氏

「全員が好きなように作っていたので、まとめるのに苦労しましたが、満足のできる作品になりました」代表作：『トゥインクルレビュー』、『バーチャコール』

スタッフ④
キャラクターデザイン 原画
☆画野朗氏

「宮村同様、私も恋がお気に入りなので、原画にも気合いが入ってます。ぜひ彼女のシナリオを見てください」代表作：『プリンセスメモリー』、『CANVAS』

聞いて納得してもらってから実行に移す。これが複数の人間で好きなものを作るためのコツなのだろう。

「でも、パステル調の塗りを採用するのは、初めてではないんです。まだ色数が16色しかなかったDOS時代の作品でパステル調の塗りを実験的に使用したことがありました。色数が少なかったこともあって、あまり評価されなかったんですけどね(笑)」(藤井氏)

純粋にストーリーを楽しむためのシンプルなシステム

『CANVAS』のストーリーは、撫子学園に特待生として入学した主人公が、学校の売名行為のために絵を描くことに嫌気が差し、スランプに陥ってしまうところから始まる。この物語を通して描きたかった点を藤井氏に伺った。

「この作品のストーリーは、絵を描くことが嫌になっていた主人公が女の子たちとの出会いを通して成長し、再び筆を執るまでを描いた物語です。また、主人公だけでなく女の子たちもそれぞれ悩みを抱えており、主人公と出会うことで悩みを克服していきます。ふたりが出会い、支え合うことでお互いに成長していく姿が描きたかったんです」

主人公とパートナーの成長というテーマをストレートに描いたという、純愛系のストーリー。では、ゲームはどのように進行していくのだろうか。

「ゲームはの流れは、10月10日から23日までの2週間の期間を1日2回（休日は1回）選択することで進行していきます。このときの行動によって、主人公のパラメータの変化やイベントが発生していきます。また、このとき誰と一緒に行動したかによって、シナリオが変化していきます」(弥七氏)

この作品のゲームシステムは、特定の場所で登場するセリフや行動を選択していくというシンプルなAVG形式になっている。凝ったシステムを持つ作品が少なくない現在、あえてシンプルなシステムを採用した理由を伺った。

「純粋にストーリーを楽しんでもらいたかったからです。あまり複雑なシステムにしてしまうと、そちらに気を取られて肝心のストーリーの存在が薄れてしまいますから。余計なシステムは一切省いてあります。また、ストーリーだけに集中してもらえると思います。また、難易度も低めなので、気軽に楽しんでください」(弥七氏)

システムはあくまでストーリーを楽しむための補助的なもの。こう言い切る弥七氏の言葉には、この作品のストーリー対して絶対の自信を持っていることを感じさせる。女の子ごとの攻略のしやすさ（難易度）についてはどうなのだろう。

「幼なじみである天音は、最初から主人公に好意を寄せているので、若干攻略しやすくなっています。そのほかの女の子は、ほぼ同じですね。」(弥七氏)

複数の女の子の同時攻略について聞いてみた。

「複数の女の子とある程度仲よくなることは可能ですが、あまり複数の女の子と仲よくなると、特定の女の子とのエンディング（トゥルーエンディング）を迎えることが難しくなります。ストーリーを楽しむためにもひとりの女の子と純愛を育んでいってください（笑）。ちなみに、エンディングは女の子ごとにトゥルーエンディングとバッドエンディングの2種類が用意されています」(弥七氏)

メインキャラである6人の女の子以外に、隠しキャラはいるのだろうか？

「隠しキャラはふたりいます。ひとりは完全なサブキャラですが、もうひとりの藍のほうは、恋の親友として登場します。藍には専用のシナリオとエンディングが用意されています。このキャラは、宮村が恋のシナリオを予定より早く上げたので、その空き時間を利用して書いたものです(笑)」(弥七氏)

「本当はもっと出番が多かったんですが、恋が目立たなくなってしまうと言われて、泣く泣く削りました。できれば、天音の代わりにヒロインにしたかったです(笑)。ちなみに、藍のシナリオは、対応したキャラをクリアするとプレイできるようになります」(宮村氏)

やはりおススメなのはヒロイン・天音のシナリオ

開発に携わったスタッフが、「自分たちが作りたいものを作ることができた」という『CANVAS』。ユーザーにぜひ見てほしいという部分を、それぞれにお聞きしてみた。

「この作品は、私たちが作りたいと思ったものをそのまま具現化したものです。挫折と出会いを通して描かれる、成長していく主人公と女の子の姿を見ていただきたいですね。そして、この作品から何かを得ていただけるものがあれば、と思います」(藤井氏)

「今回のCGは塗りがパステル調ですので、今までとは違った雰囲気の絵を楽んでもらいたいですね。また、パッケージも鉛筆で描いているのでお見逃しなく！」(☆画野朗)

「恋のシナリオでは、彼女の暴れっぷりが存分に楽しめます。また、隠しキャラである藍のシナリオは、メインキャラのシナリオ以上に恋愛要素が強いものになっていますので、期待していてください」(宮村氏)

「いい意味で肩の力を抜いて作れた作品になったなと思っています。1プレイあたりの時間も短めなので、繰り返しプレイして全員分のシナリオを楽しんでください。なかでも、天音のシナリオは必見ですよ(笑)」(弥七氏)

恋のシナリオでは、彼女の暴れっぷりが存分に楽しめます（宮村氏）

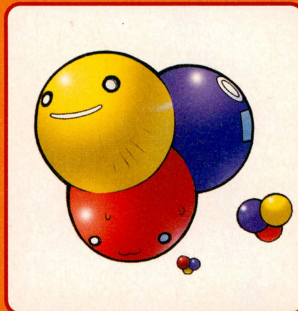
特別出張版

Pia♥キャロットへようこそ!!3

We've been waiting for you.
Roll around, summer has come, again.
I'd love to feel the sun with her smile as bright as it.

この電撃姫Special F＆C特集号発売を記念して、電撃G'sマガジンが特別出張！　F＆Cの人気タイトルである『Pia♥キャロへようこそ!!3（以下、3）』の開発者である稲村竜一氏と橋本タカシ氏に、直撃インタビューをしたぞ。ファン必見の情報が満載なので、要チェックだ!!

プロフィール

シナリオ兼ディレクター
稲村竜一氏

旧：ジェーン稲村氏。『Pia♥キャロットへようこそ!!（以下Pia♥キャロ）』シリーズのすべてを手がける、生みの親。プロレスやパチンコが趣味。

キャラクターデザイナー
橋本タカシ氏

『With You』のキャラデザ＆原画でデビュー。繊細なタッチで、今や人気原画マンのひとりに上げられる。ＳＳ版『Pia♥キャロ2』ではオリジナルキャラも担当した。

恋愛 Pia♥キャロットへようこそ!!3
STAFF 原画：橋本タカシほか　シナリオ：稲村竜一
●カクテル・ソフト
●AVG／発売日未定／価格未定
CGモード ○　回想モード ○　Hボイス ○　Hアニメ ×

夏への扉が

稲村氏&橋本氏
開発者インタビュー
直撃!
『Pia♥キャロ3』
ヒロイン
高井さやか
この後姿の女の子が、『3』のメインヒロインの「高井さやか」。主人公と同じ学園に通っており、主人公を追って（？）「キャロット」のバイトを始めるという、積極的な女の子だ。詳しいプロフィールを見たい人は、電撃G'sマガジン12月号を見てね♥
今、開かれる…
次のページからインタビュー開始!

『Pia♥キャロ3』の

●高井さやか表情集●その1●

3年の沈黙を破りついに始動……！

制服系ファミレスを舞台に、「ユニフォームセレクト」などの、当時としては画期的なシステムを導入した『Pia☆キャロ(以下1)』が'96年7月に、初回版の売り切れが続出し、シリーズの人気を不動のものにした『Pia☆キャロ2（以下2）』が'97年10月に発売された。そして3年歳月を経て、ついにファン待望の『3』が動き始めた。シリーズを通してディレクターを務める稲村氏と、新たにキャラクターデザイナーに起用された橋本氏による、新生『Pia♥キャロ』。まずは、その根幹となるストーリー&設定部分について、稲村氏に尋ねてみた。

「主人公は、神無月明彦という、大学受験を間近に控えた学生です。名字を聞いてピンと来た人もいると思いますが、彼は『Pia♥キャロ』シリーズに出てきた、あるヒロインの親族なんです。ほかの「キャロット」で働いていた、この主人公が、新規オープンする「４号店」にヘルプに行くところから物語は始まります。今回も季節は夏で、舞台は海水浴客で賑わう海岸通りのお店です。時期的には『２』のあとになりますが、１、２号店との直接的な関係はありません。『２』までは都会というか、自分たちが何気なく住んでいる町が舞台でしたが、『３』ではシリーズの持つ夏のイメージを、全面的に押し出そうということで海辺のお店になりました。お店に行くときに海岸通りを歩いて、ふと横を見ると、にぎやかな海水浴場が目に入るという舞台を想像してください。最初は、水着の上にパーカーを羽織ったお客さんが来るということも考えたんですが、衛生上よくないかなということでやめました。内装的には従来のお店を想像してくださればＯＫです。ちなみに「４号店」にも、過去のシリーズ同様、社員寮があるんですが、そこが経営難で閉鎖した元ホテルという設定なんです。ホテルを民宿にでもしようという計画が上がったときに、ホテルのオーナーの知り合いである木ノ下康夫（キャロット本店の創始者）が、〝じゃあ、ここにキャロットを作って、その社員寮にしよう〞という話になったわけです。勢いで作ったみたいな（笑）。そのへんは、『３』のプロローグ部分でも語っていく予定です。なお、こんな環境なので、お約束の水着イベントも、もちろん用意してあります。それに、寮には〝温泉〞もありますから……（稲村氏）」

Pia♥キャロットへようこそ!!3

お＊ま＊け
雑談(?)インタビュー

稲村&橋本両氏と、編集者の間で行われた今回のインタビュー。じつは上では触れられなかった雑談的な部分にも、おもしろい話があったので、おまけとして公開しよう。

【その１：ゲーム談義編】

――おふたりは、普段どんなゲームをやらるんですか？

稲村氏（以下、稲）：美少女ソフトですか？　その年々でピンとくるタイトルは大体プレイしています。

――たとえば『ＡＩＲ』とか？

稲：いえ、あれはまだプレイしていません。『ＯＮＥ』とかはやりました。コンシューマでは、そうですね……『ドラクエ』とか『ＦＦ』とかは、ひと通りやってます。

――橋本さんはどうですか？

橋本氏（以下、橋）：僕は、シューティングが多いですね。腕はそんなによくないけれど、シューターなんです。

舞台は海辺の4号店

「2」の次は「4」。では「3」はどこに？

『3』に関する、かなり細かい設定部分まで語ってくれた稲村氏。これまでストーリー的な露出部分が少なかった作品だけに、作品に関する貴重な情報といえる。さて、勘のよい読者なら気づいているかも知れないが、『1』で「キャロット本店」、『2』で「2号店」と来て、『3』で「4号店」の登場となる。では「3号店」は、いったいどうなったのだろうか？

「『3』の舞台は「4号店」です……と、お話をすると、やっぱり〝3号店はどうしたんだ？〞と突っ込みたくなりますよね（笑）。じつは『2』が終わったあと、仕事ではなくプライベートな時間に「3号店」の設定（物語）を〝こういう風にしたいな〞と、ほぼ作ってはいたんです。でも、そのあと本当に『3』の制作が決定したとき、あえてその設定を使わなかったんです。スタッフに既存のものを見せて、〝設定はこうなってるから、これに従って作ろう〞というよりは、「4号店」という新しいお店（の物語）をみんなで話し合って作ったほうがいいものが生まれると考えたためです。まぁ、「3号店」に関しては、私だけが知っている……というか、私の心のよりどころとして、できればそっとしておいてほしい（笑）という感じでしょうか（稲村氏）」

既存の設定をあえて捨ててでも、「全員の手でひとつの作品を作り上げよう」という姿勢は、ディレクターとしての稲村氏のこだわりなのだろう。さすがは『1』から『Pia♥キャロ』を手がけている氏らしく、この舵取りの上手さが人気作品を生み出す秘訣なのかもしれない。もっとも、稲村氏の描く「3号店」が日の目を見ることがないのは、非常に残念。外伝シナリオとしてでも、公開される日を心待ちにしたい。ちなみに外伝といえば、12月2日に発売予定のGB版の『Pia♥キャロ2.2（以下2．2）』もあるが、稲村氏はこの作品にはどの程度関わっているのか？

「私自身は、シナリオの監修という形での参加になります。『2.2』のお話は、『2』の3か月後。冬を舞台に『2』に出てきたヒロイン（SS版のオリジナルキャラも含む）たちのラブストーリーが展開します。で、これは『3』の制作を始めるときのことなんですが、「季節はどうしよう？」という話のときに、夏はもうイベント的にも出尽くしたし、「シリーズ初の冬はどうだろうね」という話も持ち上がったんです。冬の方がイベント作りやすいんですよね。クリスマス、お正月、ちょっとズレればバレンタインと、おいしいトコどりですから。でも結局は、これまで通り夏でいくことになって、『2.2』には先を越されてしまいましたね（笑）。（稲村氏）」

Pia♥キャロットへようこそ!!3

――アーケードがメイン？

橋：はい。最近……でもないか、『ギガウィング』とか『レイストーム』とか『シルバーガン』なんかが好み。ゲーセンにあり続ける限りプレイするつもりです。

――コンシューマのほうは？

橋：やるにはやるんですが、僕はみんなが好きそうなビッグタイトルは、やりません。『FF』にいたっては、SFC版で終わりました。大作が出て、その時期にみんなと一緒に波に乗るのが嫌なんです（笑）。

稲：あ～、確かにそれはあるかもなぁ。ちょっとひねくれ者？

橋：それはあるかも。ほかの人が、「これはいいぜ」って薦めてくれたものには、「そうか？」って疑ってかかっちゃう。逆に「このゲームはつまんなかった」という物は「いいところを探そう」と思ったりします。

稲：ひねくれ者だ（笑）。

――美少女ゲームではどうですか？　かなり『Pia♥キャロ』がお好きだとか？

橋：かなり好きです（笑）。この仕事をやる前に『1』は1キャラを除いて全部クリアしました。ほかに好きな作品は、DOS時代のカクテルのゲームに集中するんですけど、『DORADORAエモーション』とか『DOKIDOKIバケーション』とか……なんか名前がよく似てますよね（笑）。

稲：当時は狙ってタイトル付けてたんだってさ。

橋：絶対そうですよねっ!?　……と、あの頃萌えてたユーザーなので力説しちゃいました。『DORAエモ』といえば、当時は簡単にラスボス倒せたんだけど、久しぶりにプレイしてみたら7時間かかっても勝てず、しかも4人打ち（編集部注：『DORAエモ』は麻雀ゲームです）だったので余計にイライラしました（笑）。

稲：そういえば、『DORAエモ』のあとに『1』作ったんだよね……1年後かな。

橋：まんまとツボにハマってましたね、僕。FXでもサターンでも、ひと通り『1』はやってますから

稲：お得意さまだ（笑）。

『1』『2』のキャラが

●高井さやか表情集●その2●

新キャラクターも個性派揃い!?

やはり読者的に一番気になるのは、〝どんなヒロインが登場するのか？〟という部分だろう。特に『３』では、同社の『With You』で一躍、人気イラストレーターの仲間入りをした、橋本氏のデザインにスイッチしたことで、生粋の『Pia♥キャロ』ファン以外からの注目も集まっているはず。

「『３』にも、大体前2 作品と同じくらいのヒロインが登場します。ウェイトレスということで、年齢的には比較的若い娘が多くなりますね。勝ち気な娘や、天然ボケな娘、妹系からお姉さん系まで幅広く登場します。ちなみに、「４号店」の店長さんは女性です（稲村氏）」

過去のシリーズでも、「榎本つかさ（『２』に登場）」などのかなりインパクトの強いキャラクターもいただけに『３』もかなり期待できそうだ。そんな個性的なヒロインたちは、いったいどういう過程で生み出されるのだろうか？

「基本はシナリオ先行ですね。最低限のキャラクターの資料を私の方で作成して、担当原画マンと綿密な打ち合わせをしてデザインを起こしてもらいました。ただ、デザインを進める過程でシナリオの修正が入ったり、キャラクターそのものの設定が変わったりということもあります。今回、橋本が担当した「高井さやか」というキャラクターは、特にそうですね（笑）。当初、私の頭にはなかった「麦わら帽子」を橋本が描き、今や彼女のイメージになりつつありますから（稲村氏）」

まったくの新規タイトルでない分、細かな設定部分にも注意が払われているようだ。また、キャラクターをビジュアルで表現する橋本氏は、『３』の仕事をどう考えているのか尋ねてみた。

「このシリーズそのものに関わったのは、ＳＳ版の『２』のときが初めてでした。僕自身、いちユーザーとして、シリーズのファンだったので喜んで描かせてもらいました。今回の『３』は、最初から関われたので、それ以上にうれしかったですね。苦労したのは、サブキャラも含め、自分の担当するキャラには年齢に開きがあるので、それに応じて描き分けるのが結構大変だったことです。まぁ、それが面白くもあるんですけど（笑）。また、『１』『２』とすでにシリーズに出ているキャラクターと、特徴がダブらないように、という点でも気を付けました。先ほど話題に出た、「麦わら帽子」ですが、

Pia♥キャロットへようこそ!!3

橋：『２』にいたっては、『With You』の開発期間中だったにも関わらず、発売日に秋葉原に並びに行っちゃいましたしね（苦笑）。

――それで、早速プレイを？

橋：いえ、当時はWindowsマシンを持ってなかったんです。マシンは、『With You』の仕事が終わってから、そのお金で買おうと思っていたので（笑）。

――なのに、開発中に秋葉原に？

橋：えぇ、なんか発売日に買わないと価値が半減しちゃうみたいな気がして。

――ウチのライターにも、そういう困った人たちがたくさん居ますよ（笑）。

【その２：コスチューム談義編】

――とにかく、コンテストの13タイプのコスチュームというのが圧巻なんですけれど。

橋：既存の制服を描いてた頃は、ウキウキしながらやってたんですけどね。『１』のヒロイン「さとみ」が描けるんですよ？　めちゃくちゃ嬉しかったですね。

――入賞した２タイプに関しては、モデルとかは？

橋：特にないですね。「フローラルタイプ」を描いてた頃ってベーシックなものは出尽くしてたので、いかにバリエーションを出すか、ということが大変でした。「トロピカルタイプ」に関しては、舞台が海というのは決ま

いろいろな場面で登場

夏と海をストレートに象徴するものが欲しかったということもあって、取り入れさせて頂きました。じつは、ほかにもちょっとした思い入れがあるのですが……今は秘密です。すみません（笑）。（橋本氏）」

　また、こんな橋本氏の言葉を受けて、稲村氏は非常に興味深い話を聞かせてくれた。

「今、橋本がサブキャラの話をしましたが、『3』では多数登場させる予定です。ただ、あまりサブキャラを立たせると、メインキャラを凌駕してしまう可能性もあります。これまでにも、「なぜ攻略できないんだ」的なユーザーからの突き上げで、痛い思いをしたこともありました。そこで、今回は言葉は悪いんですけど、サブキャラは"背景"みたいな扱いにしようと思います。つまり、『1』や『2』の懐かしいキャラクターがさりげなくいたりなど、わかる人が見れば"あのキャラだ"って気付くような、遊び心を盛り込むわけです。また、特定のキャラとは、会話ができるようにしたいと思ってます（稲村氏）」

　この話が実現すれば、『1』『2』に登場したキャラクターのその後の姿が見れる、ということになる。しかも、制服コンテストでモデルとなっていた「森原さとみ（『1』のヒロイン）」のように、橋本氏の描く旧キャラクターが見られるかもしれないのだ。

制服コンテストも無事終了！気になるほかの制服は？

『Pia♥キャロ』といえば、コスチュームもウリのひとつ。電撃G'sマガジン本誌との連動企画によるコスチュームコンテストも大々的に開催し、これまで以上に力を入れているようだ。

「これまでは3種類ずつあって『3』で少なくなることはないだろう、ということをよく言われるのですが、ご存知の通りコンテストで1、2位になったフローラルミント＆トロピカルの2タイプ（詳しくは電撃G'sマガジン11月号などを参照）は決定です、とだけ言っておきましょう。そうですね、また新規に10着くらい用意して、第2回コスチュームコンテストをやってみましょうか。発売は確実に遅れますけど（笑）（稲村氏）」

「また、あんなに描いたら死んでしまう（笑）」

　と、橋本氏は弱気に答え、さらにそのときの苦労話を語ってくれた。

「あれは、制服のデザインよりも13体のポーズを考えるのが大変でした（笑）。ただ、描くだけじゃなく、デザインのポイントとなる部分をすべて見せつつポーズにバリエーションをってなると、もう（泣）。ちなみに1位になった、フローラルタイプは、ほとんど最後といえるくらいにデザインが上がりました。"肩出し"に関しては、かなり冒険したつもりです（橋本氏）」

Pia♥キャロットへようこそ!!3

ってましたので、それっぽいのということで描きました。選ばれるか否かは、ファンに任せるとして、かなり奇抜なものを作ったつもりです。ヘソ出しもしてますし。

―お腹冷えそうですよね。

橋：それは言わない、お約束では（笑）。

稲：夏だし、きっと店内とか冷房がガンガンに効いてるんだよね。

―「キャロット」で働くためには、お腹も丈夫じゃなくてはダメ、ということですか（笑）。

稲：コスチュームに関しては、スタッフそれぞれに好みがあるんですよ。私なんか、「タキシードタイプ」を絶対に入れたかったんですが……全然人気が出なかったですね（笑）。

―個人的には、「大正ロマンタイプ」に投票したんですけど、惜しかった（笑）。

稲：まぁ、あれだけは雰囲気が違いますしね。「キャロット」の内装も変える必要があるかも。

―社内での人気は、どうだったんですか？

稲：意外なことに、1位、2位は大体コンテストの結果とかぶってるんですよね。それ以下は、バラバラでしたが……。そういえば、「バニータイプ」も人気が高かったかな？

―やっぱり、露出度の多さが決め手でしょうか？

稲：わかりやすいですね（笑）。

―それは、読者さんも同じかもしれませんね。

稲：でも、こう……フリフリ系2タイプの中に、「タキシードタイプ」とかがあると引き締まらない？

―無理にでも採用しようとしてませんか？

稲：（苦笑）。でも残念というか、時代の流れというか、『1』の「キャンミラタイプ」が最下位なんですよね

―『2』のメイドタイプも、もっと上位に食い込むと思いましたが、意外と感慨深い結果となりましたね。やはり、ファンは新しい刺激を求めているんでしょうか？

稲：まぁ、夏&海というシチュエーションを語らなくてもイメージが伝わってくるコスチュームが選ばれたのは、結果オーライなのかなと。

ストレスをなくし、

●表情集●高井さやか●その3●

プレイ感覚はシリーズを踏襲

『2』から3年のブランクがあったということで、システム面での進化は容易に想像できるところだ。ＳＬＧという形を取り入れながらも、ライト感覚で楽しめるシリーズだっただけに、注目したい部分ではある。

「基本的にシステム面は、前作までを踏襲しています。育成的な部分なども同じ形になる予定です。進化と呼べるかどうかわかりませんが、前作で出た不満等を考慮して、ストレスのないゲーム作りを心掛けています。演出的に凝っていたとしても、プレイ中に処理が遅くなっては本末転倒だと思いますから。また、マシンスペック、ゲームも年々進化しています。そのすべてにおいて時流を読んで、新要素を取り入れれば、結果的に進歩したことになると考えています。ただ、シリーズの伝統として、あえてそのまま残したい部分もあるのも事実。ですから、一概にすべてが進化したとはいい難いですね。プレイ時間に関しては『1』『2』とも音声を聞いても1プレイ3〜4時間で、今回もそれほど変わらないと思います。ライト感覚で、何度でも楽しめるのもウリの1つですから。もちろん、先程話に出た制服チェンジのシステムも健在です。今回も、オープニングから制服を変えてプレイしないと、一部見れないCGがあるなどの仕様にするつもりです。ユーザーさんからは不評なんですが（笑）、これは「外せない」仕様ですね（稲村氏）」

　また、Ｆ＆Ｃといえば、音楽関連に力を入れていることでも有名である。いまでこそ、主題歌が付くことは珍しくなくなったが、老舗として『3』には何か考えがあるのだろうか？

「その点に関しては期待して待っていてください。『2』の「ＧＯ！　ＧＯ！　ウェイトレス」とは、作品の方向性が違うので単純に比較はできませんが、いい意味で期待を裏切ってくれると思います。ＢＧＭも今回は、ＣＤ−ＤＡと同程度の音質のフォーマットで収録する予定ですので、臨場感溢れる音楽の演出にも期待して下さい。それと、今回はオープニング、エンディングの歌をカラオケに入れたいとも思っています（笑）。（稲村氏）」

　と、稲村氏はさりげなくオープニングとエンディングに（歌付きの）曲があることをほのめかしてくれた。カラオケで歌いたくなるような名曲をぜひとも期待したい。

【その3：新システム（？）編】

—海が舞台ということで、現地の女の子が登場したりはしないんですか？

稲：それは秘密です（笑）。まぁ、その、日光浴が趣味の女の子とかも出てくるかも、ということで。

—日に焼けた肌の黒い娘ですか？

稲：そうですね。小麦色というか。あと、当初考えていたのが、海辺で1カ月働きますよね。そうすると、だんだん日に焼けていくじゃないですか。まぁ、実際には1日で焼けちゃいますけどね。で、その過程をグラフィックで表現できないかと。

—それはスゴイ！　まさに業界初！

橋：仕事が増えちゃいますよ。あ、線画的にはあんまり問題ないかな（苦笑）。

—危険な発言をどうも（笑）

稲：まぁ、みんなに相談するまでもなく、自分の頭のなかで却下しましたけどね。

—コンフィグで設定できたらおもしろかったですね

稲：日焼けモードのＯＮ／ＯＦＦですか？　それともゲーム開始時に「日焼けセレクト」とか（笑）。

—ゲームを開始するときに、「日焼けした女の子は好きですか?」とか質問するのもいいかもしれませんね

稲：聞くだけ聞いて、本編には影響がなかったり。次回

ボリュームをアップ!

気になる発売時期は夏。はたして、何年後の……?

作品のクオリティの高さも期待したいが、やはりファンとしてはいつ頃発売になるのかも気になるところだろう。我々の質問に、稲村氏は現在の開発状況に関して、こう話してくれた。

「私自身の中で、企画自体は以前からかなり膨らませていたんですが、本格的に『3』の制作に着手したのは、今年の始めくらいです。個人の作業としてはシナリオプロットが終了しまして、現在テキストを作成中です。そうですね……5分の2くらいでしょうか。世界観の構築に関しては、シリーズを踏襲する形を取っていますので、さほど苦労はしませんでした。ただ、私の場合、シナリオと同時にディレクターも兼任しているので、全体としては5分の1も進んでいません（笑）。ただ、CGの方は順調に進んでいます。キャラクターデザインが終了して、キャラクターごとの色決めとCG着色に着手したところです。原画の供給は滞りなく進んでおり、年明け以降には、新規キャラクターのコスチューム姿も紹介していこうかと。発売日ですか？　まだ正式には決まってないんですが、夏のゲームなので夏には出したいな、と考えています。あと何回目の夏になるんでしょうかね（笑）。（稲村氏）」

意外なことに、『3』の商品としての企画自体が上がったのは、つい最近らしい。その間、稲村氏は『Ｐｉａ♥キャロ』関連の書籍の仕事を手がけつつ、十分に充電期間を取っていたとのこと。まさに満を持して登場することになる『3』に、期待はますます高まるばかりだ。

今回、忙しいスケジュールの中、快くインタビューに答えてくれた稲村＆橋本・両氏。最後に、おふたりに『3』の見所となる部分をそれぞれアピールしてもらった。

「シナリオ的に『成長』を作品のテーマとして取り組んでいます。主に精神面の成長を描きますが、それ以外にも違った意味での成長を表現しようと思っています。また、ＣＤ－ＲＯＭも２枚組に決定。前２作と比べてＣＧ枚数が１．５倍～２倍、テキストに関しても大幅にボリュームアップします。まだ詳しくは言えませんが、ゲーム全体を通してプログラム的にもちょっとした遊び心を取り入れています。これは製品版を見てのお楽しみ、ということにしておいて下さい（笑）。（稲村氏）」

「まだまだ先は長いですが、がんばっていきたいと思います。『3』には、自分のほかにも数名、原画を担当する方がいるのですが、どなたも実力派揃いなので期待していてください（橋本氏）」

最後の最後で、原画に関する気になる情報が飛び出した『3』。まだ、しばらくは、その動向を見守る必要がありそうだ。

Pia♥キャロットへようこそ!!3

作への貴重な意見として採用させていただきます（笑）。

（編集部注：このシステムは『3』に盛り込まれることは、絶対にありませんのであしからず）

稲：まぁ、冗談はともかく、『3』もまだまだこれからですが、先ほど「自分の中だけの話」といった「3号店」も何らかの形で、『3』発売以降に消化できたらな、とは思ってます。『Pia♥キャロ』シリーズは、個人的にも思い入れのあるタイトルなので長く付き合っていくことになりそうです（と、談義を続ける我々を尻目に、ひとりでペンを走らせる橋本氏。そこには、なんと「さやか」嬢のラフスケッチが!?　1枚でも多くの絵をゲットする使命をおびている我々は、写真に収めようとする。だが、シャッターを切った瞬間、謎の手が現れて絵を隠してしまった！）

―あ、やっぱりダメですか?

橋：はい（笑）。

稲：NGということで（苦笑）。

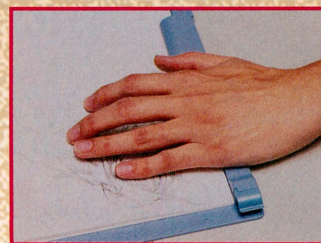
―では、ページの最後は、「美少女ゲーム誌初！　人気イラストレーター・橋本タカシ氏の生手!!」という感じで締めさせてもらいます（泣）。

稲：その方向でお願いします（笑）。

（ということで、残念ながら撮影には失敗。ただ、このイラストは、いずれ何らかの形でファンの前に露出することになるに違いない）

―ということで、本日はありがとうございました。

稲&橋：お疲れさまでした。

10月某日、F&C会議室にて

◀ということで、橋本氏の生手公開！　目を凝らせば、隠し切れなかったイラストが見えるかも!?

◆フェアリーテールが贈るクリスマスプレゼント。
イヴの晩に起きたちょっぴり不思議でせつない物語を、4人の原画家と4人のシナリオライターに描いて頂きました。この他、これもクリスマスを題材にした総勢17名の有名作家による描きおろし壁紙集のおまけつき。

F&Cカード付き 価格5,000円
通販・イベント専用12月8日発売予定
日本語版Windows®95/98/2000/Me対応

White Christmas
～雪降る夜の恋人達～

※Windows®は米国Microsoft Corporationの登録商標です。

購入方法

1.現金書留でのお申し込み方法
住所・氏名・年齢・商品名・機種・メディア・本数をご明記の上、商品代金（消費税+送料一律500円）と一緒に下記住所までお送りください。
〒171-0033 東京都豊島区高田3--10-12　第3石井コーポラス305号

2.代金引換（佐川急便）でのお申し込み方法
住所・氏名・年齢・商品名・機種・メディア・本数をご明記の上、代金引換専用FAX（03-3227-0967）までFAXにてお申し込み下さい。
（※商品受け取りの際、商品代金の消費税+送料一律500円に代引き手数料の300円を添えお支払いください。）

3.オンラインショッピング
URL http://www.p-lemonade.com

※この度F&C通信販売はオンライン・ショッピングサイト「ピンクレモネード」と業務提携致しました。
それに伴い通信販売はピンクレモネードにて受け付けていますのでご了承ください。
●商品の詳しいお申し込み方法や在庫状況、予約受付、通販特典についてはピンクレモネードへお問い合わせください。
◆ピンクレモネード URL:http://www.p-lemonade.com mail :info@p-lemonade.com tel :03-3227-2279

4.イベント来場
各種イベントのF&C物販コーナーへご来場下さい。

◆18歳未満の方は購入できません。

FAIRYTALE
もっと萌える!
恋愛育成
SLG
あなたがつくる物語、
あなただけの愛の"かたち"
ナチュラル
Natural 2
DUO
デュオ
恋愛育成SLG+ヒロインセレクト!!
2人の女の子との同棲生活。あなたが選ぶヒロインは?
自由度が増し、大幅にパワー&ボリュームアップしたシナリオ&CG!
アダルトシーン&楽しいイベントがさらに充実!!
CD-ROM3枚組 絶賛発売中!!
日本語版Windows®95/98/2000/NT4.0対応 価格8,800円
※要Direct X™3以降
18歳未満の方は購入できません。
Club F&C会員募集! 入会費無料・年会費3,000円で、スペシャルF&Cカード(1,000円相当分)がもらえる、レア情報満載の会報誌が年4回届く、店頭未発売のオリジナルソフトが買える、会員専用ホームページが開ける、暑中見舞いや年賀状が送られてくるetc.の充実したサービス内容をご用意しています。<入会方法>①住所・氏名・年齢・郵便番号・電話番号・生年月日を明記したもの、②年会費3,000円、③免許証・保険証など年齢の確認できる公的文章のコピーの以上3点をご用意の上、現金書留または、郵便為替で下記住所までご送付下さい。 〒169-0075 東京都新宿区高田馬場3-3-3NIAビル5F Club F&C事務局
※F&Cホームページ(www.fandc.co.jp/)でも申し込めます。
※Windows®,Direct X™は米国Microsoft Corporationの登録商標です。

F＆C10余年の歴史を振り返る

ザ・ヒストリー・オブ F&C

10余年にわたる美少女ゲームの歴史の中で、常にユーザーの心に刻まれてきたメーカーがある。言わずと知れたF＆Cのことである。数多く存在する美少女ゲームソフトハウスの中でも最古参に位置し、数多くの名作や人気キャラクターを生み出してきたF＆C。その長きにわたる同社の歩みを、歴代の名作紹介を中心に振り返ってみた。

業界の歴史を見守ってきたメーカー・F＆C

美少女ゲームの歴史は、家庭用パーソナルコンピュータの歴史とほぼ同時に始まったと言っても良い。1980年代前半から野球拳ゲームやトランプゲームなど、簡単なゲームに勝利すると「ご褒美」としてエッチなグラフィックが表示される、といったものが登場していた。だがそれら最初期の作品群は、ゲーム性は至って簡易、しかも肝心のご褒美グラフィックは現在の高度に発展したそれと比べてお世辞にも可愛いと言えるものではなかった。

1980年代半ばまで続いた美少女ゲーム黎明期の中で、手応えのあるゲーム性、何より登場する女の子の「可愛さ」において早くから群を抜いた作品としてユーザーに認知されていたのがF＆C（旧社名アイデス）の諸作品だった。同社の送り出す作品によって、それまでの「美（？）少女」と簡易な「ソフト」をただ一緒に合わせただけのものから、「可愛い女の子」と、単なるソフトウェアではない「ゲーム」として成り立つ作品の融合した「美少女ゲーム」の歴史が始まったと言っても過言ではない。

同社は今年で設立より13年が経つ。美少女ゲームの黎明期から業界を見守ってきたF＆Cの歴史を、今ここに振り返ってみる。

1987年～1988年 業界の黎明期

F&Cの組織としての設立は1987年。コンシューマゲーム業界ではファミコンが大ヒットし、パソコンゲーム業界ではＮＥＣのＰＣ－88シリーズがホビーパソコンとして浸透していた頃である。同社はデビュー時に、立て続けに４本の作品をリリースしている。『ほっとＭＩＬＫ』『麗奈』『あぶない女性心理学入門』、そして『ふぇありぃてぃる』がそれである。この中の一作品のタイトルにもあるように、これら４本の作品が同社のブランドのひとつである「フェアリーテール」のルーツとなっている。だがなにぶん10数年前に発売された作品のこと、現在ではＦ＆Ｃにも当時のソフトの記録が残っておらず、発売時期などはやや曖昧になっている。中には一時期同社からマスター版が無くなってしまった作品もあり、後に入社した社員の持っていた製品をマスター版にしたものもあるとか。

またこの頃、同社では『あっぷる・くらぶ１・２』（全10巻）や『セーラー服美少女図鑑』（全６巻）など数巻にわたったシリーズものが発売されており、ユーザーは自分の好きな巻を個別に購入することができた。

この時期において特筆すべき同社の作品がふたつある。ひとつが『LIPSTICK.ADV（リップ

F＆C名作ピックアップ

ここでは150タイトルにも及ぶＦ＆Ｃ作品の中から名作、記念碑的な作品を厳選して紹介する。

1987 **ふぇありぃてぃる**

●フェアリーテール
●PC-88、PC-98、ＭＳＸ ※販売終了

F&Cのデビュー作となる記念すべき作品。その名の示す通り、「フェアリーテール」ブランドのルーツとなるタイトルである。同社では1987年の５月に本作と『麗奈』、６月に『ほっとMILK』と『あぶない女性心理学入門』を発売。F&Cの歴史は、この４作品から始まったのである。美少女ゲーム初期の1980年代中盤から後半は、この作品のようにタイトルにブランド名を冠した作品が多く見受けられた。だが『かくてる・そふと』という作品は残念ながら存在していない。

F＆Cタイトルリスト

1987

ふぇありぃている（フェアリーテール）
麗奈（フェアリーテール）
あぶない女性心理学入門（フェアリーテール）
ほっとＭＩＬＫ（フェアリーテール）
殺しのドレス（フェアリーテール）
リップスティック（フェアリーテール）
スティルソード（フェアリーテール）

1988

セーラー服美少女図鑑（フェアリーテール）
東京女子高生セーラー服入門（フェアリーテール）
Apple Club１＋データ集１～５（フェアリーテール）
すてぃるそーど for adult（フェアリーテール）
これが噂の！ゴリンピック（フェアリーテール）
あっぷる・くらぶ2 １～５（フェアリーテール）
LIPSTICK．ADV（フェアリーテール）
Apple Club １ 別売りデータ集（フェアリーテール）

1989

殺しのドレス2（フェアリーテール）
ドラグーン・アーマー for アダルト（フェアリーテール）
きゃんきゃんバニー（カクテル・ソフト）
フルーツ・カクテル（カクテル・ソフト）
晴れのちおおさわぎ！（カクテル・ソフト）

1990

LIPSTICK．ADV2（フェアリーテール）
セーラー服戦士フェリス（カクテル・ソフト）
イルミナ！（カクテル・ソフト）
うろつき童子（フェアリーテール）

The Histo

スティックアドベンチャー)』であり、もうひとつが『殺しのドレス』である。『LIPSTICK.ADV』は、同社のテーブルゲームである『LIPSTICK』のキャラクターが登場するAVG、そして『殺しのドレス』は当時の作品では異色だったシリアスなサスペンスドラマ。どちらもその圧倒的なボリュームと練られたシナリオがユーザーの支持を得て、後にシリーズ化された作品である。

1989年 カクテル・ソフトの設立

1989年、同社の新たなブランドである「カクテル・ソフト」が誕生する。その第1弾となった作品は『きゃんきゃんバニー』。後にシリーズ化され、同ブランド作品の代名詞ともなった人気シリーズの第1作目である。登場する5人の女の子の部屋で会話し、エッチに持ち込むという、いわゆるナンパゲームの走りとなった作品だ。この歴代シリーズは、現在美少女ゲーム業界の最前線で活躍している著名クリエイターが、スタッフとして多数参加していたことでも名高い。またこの年には、『きゃんきゃんバニー』と同じく、後にシリーズ化されたAVG『晴れのちおおさわぎ!』が発売されている。幽霊騒ぎにわく学園のドタバタ劇を描いたコメディタッチの作品だったが、事件に隠された意外な真相や江戸時代にまでタイムスリップしてしまう予想外のシナリオが印象的だった。

この年のフェアリーテール作品は同社初の本格RPG作品である『ドラグーンアーマー for アダルト』、人気AVG第2弾『LIPSTICK.ADV2』が発売されている。この1989年以後、現在まで受け継がれている「フェアリーテール」「カクテル・ソフト」の2大ブランド体制が整ったわけである。

↑1988年発売の『LIPSTICK ADV』。同年に発売された全5巻のCG集『LIPSTICK』に登場した女の子たちが出演するAVGだ。コミカルながら練り込まれたシナリオ、個性溢れる魅力的なキャラクターには根強いファンが多く、長きにわたって名作と賞されている作品である。

1990年~1991年 業界は成長期へ

1990年代に入ると、新たにデビューするソフトハウスが相次いだ。現在活躍中の大手ソフトハウスも、この時期に業界に参入したところが多い。またソフトハウスの増加にともなって美少女ゲーム雑誌の創刊も相次ぎ、業界全体が一般パソコンゲーム市場に匹敵するほどの勢いを見せ始める。F&Cもこの時期は大躍進を見せ、1990年から1991年までの2年間で、計16本の作品をリリースしている。まさに、美少女ゲーム業界が未来に向かって大きく羽ばたこうとしていた時期なのだ。

ではこの時期の代表的な同社の作品を、1990年に発売された作品から順を追ってみてみよう。まずは『セーラー服戦士フェリス』。物語の舞台は近未来の1997年(!)。何者かにさらわれてしまった友人を助けるために、戦闘機に乗って立ち向かう美少女、上原フェリスの活躍を描いたアクションSTGだ。次の『うろつき童子』は、同社初となった原作付き作品である。オリジナルビデオアニメでも人気を博していた、前田俊夫氏原作のアダルトコミックを基にしたAVG。美少女ゲーム初のディスク6枚組、イベントグラフィック240枚以上など、当時の作品でも群を抜くボリュームを誇った作品である。『ストロベリー大戦略』は、これまた同社初となる本格戦略SLG。国を富ませ領地を拡大し、全38か国の統一を目指すのが目的だ。他国を征服するごとに貢ぎ物としてその国のお姫様が差し出されるのだが、不用意にエッチしてしまうとすぐゲームオーバーになってしまう。全グラフィックを見るのが非常に難しいゲームだった。『X・na[キサナ]』『イルミナ!』はともにRPG作品。前者はダンジョンを舞台にした3Dタイプ、後者はフィールド見下ろし型の2DRPGだ。どちらも骨太のしっかりした作りのシナリオが印象深かった。『私をゴルフに連れてって』はゴルフコンペを舞台にしたナンパSLG。ゴルフの部分がSLGになっており、良いスコアを出さないと

1989 きゃんきゃんバニー

●カクテル・ソフト
●PC-88、PC-98、X68000、MSX2 ※販売終了

カクテル・ソフトのデビュー作である人気シリーズの1作目。スロットマシンで稼いだお金で女の子へのプレゼントやエッチアイテムを購入。お目当ての娘の部屋で会話をし、エッチに持ち込むというナンパSLG。このシリーズは毎作品ごとに異なる原画家を起用するのが特徴だった。また本作では、画面写真を碁盤の目のようにたくさん並べて使用する広告が採用されており、以後同社の広告は同様の手法を取られることが多くなった。ちなみにX68000版だけエッチ画面を4倍拡大できるモードが搭載されている。

1993 亜紀子 プレミアム・バージョン

●レッドゾーン
●PC-98、X68000、Windows3.1/95,Mac ※販売終了

レッドゾーンレーベルのデビュー作。新任教師の亜紀子は、いけない女教師。ダメだとわかっていても、その溢れる欲望は抑えきれない。保健室、屋上、体育館……。校内のあらゆる場所で、熱い疼きにその身を流されるままの亜紀子。だがそんな彼女の真の姿ははたして……?黒い噂流れる学園に潜入し、その裏に隠された不正を暴くスーパー女教師・亜紀子の活躍を描く、超人気シリーズの第1作である。その類い希なる美貌と過激なエッチシーンから付けられた称号は「クイーン・オブ・アダルト」。まさにアダルトソフト界の女王様、なのである。なお第2作目『亜紀子GOLD』のパッケージイラストは、官能劇画で著名なイラストレーターである故・石原豪人氏が手がけている。

F&C TITLE LIST

ストロベリー大戦略(フェアリーテール)
世界でいちばん君がすき!(カクテル・ソフト)
きゃんきゃんバニー スペリオール(カクテル・ソフト)
X・na[キサナ](フェアリーテール)

1991

私をゴルフに連れてって(フェアリーテール)
きゃんきゃんバニー スピリッツ(カクテル・ソフト)
ナイキ(カクテル・ソフト)
COSMIC PSYCHO(カクテル・ソフト)
XIX[ギゼ!](フェアリーテール)
舞(mai)(フェアリーテール)
華麗なる人生 みなさんのおかげです(フェアリーテール)

1992

卒業写真/美姫(カクテル・ソフト)
蘭丸(フェアリーテール)
狂った果実(フェアリーテール)
デッド・オブ・ザ・ブレイン(フェアリーテール)
美少女通信 CHATのススメ(カクテル・ソフト)
夢二(フェアリーテール)
新宿物語(フェアリーテール)
きゃんきゃんバニー プルミエール(カクテル・ソフト)
電撃ナース(カクテル・ソフト)
まゆみ(カクテル・ソフト)
けらけら星(カクテル・ソフト)
ウィルの伝言(カクテル・ソフト)
殺しのドレス3(フェアリーテール)

ry of F&C

女の子とエッチができなかった。
『ナイキ』は未来の星間レースを舞台にしたAVG。購入するエンジンやレーダーなどのタイプによってイベントの解き方が変化するのが特徴だ。また、本作は同社初の400ライン、アナログ16色のグラフィックとなった作品である。
『COSMIC PSYCHO』も未来を舞台にしたSF・AVGだ。手違いによって遙か未来に召還されてしまった主人公の活躍が描かれている。本作には12cmミュージックCDが同梱されていた。近年ではミュージックCDがパッケージに同梱されている作品は珍しくなくなったが、美少女ゲームではこれが初の作品。全33曲、収録時間にして約60分の同梱CDは、当時話題を集めた。またこの作品の原画を務めたのは弊社『電撃大王』でも活躍中のマンガ家、林家志弦氏である。
またこの時期、カクテル・ソフトの代表シリーズ『きゃんきゃんバニー』の第2・第3作目である『〜スペリオール』『〜スピリッツ』が発売されている。ナンパSLG色の強かった第1作目に対して、2作目からはAVGとなっている。『〜スペリオール』は全3話、『〜スピリッツ』は全2話がひとつのセットになった作品だった。

1992年
混迷する業界

1990年代に入り、業界が大きく伸び出した矢先の1991年暮れ、美少女ゲーム業界を大きく揺るがしたとある事件が発生する。この事件の影響によって、悪く言えばそれまでは「野放し」

▲1994年11月発売の『きゃんきゃんバニー リミテッド51/2』。スワティにあこがれる見習い女神のサワディが登場する、シリーズ番外編。この作品のPC98版はカクテル・ソフト歴代作品のBGMに歌詞を追加したヴォーカルアルバムCDとゲーム本編がセットで販売されるという形を取られており、ゲーム中でもそれら歴代作品のBGMが効果的に使用されていた。本作で初登場したサワディはスワティとともに人気キャラとなり、『きゃんきゃんバニー プルミエール2』にも再登場している。

状態だった美少女ゲーム業界が、ある種の自主規制を余儀なくされるようになったのである。この事件の影響によって、発売延期になった作品はもちろん、発売を中止した作品や美少女ゲーム業界から撤退を余儀なくされるソフトハウスも出た。当然フェアリーテール、カクテル・ソフトの作品も例外ではなく、しばらく暗中模索の時期が続いている。過激な路線の作品はしばらく影を潜め、代わって『舞（mai）』『卒業写真／美姫』『蘭丸』『夢二』『ウィルの伝言』などの「レモンカクテル」シリーズがいくつか発売された。これはR指定やノンアダルトタイトルなど、アダルト色の薄い作品のレーベルである。事件以後の発売作品はもちろん、事件発生以前より開発されていた作品にも何らかの修正が加えられるものが多かった。この頃は明るいタッチの作品や、逆に大人びたアダルトな雰囲気の作品、ゲーム性に凝った作品など、さまざまな傾向が発売されており、まさに同社にとって試行錯誤の時期であった。また当時『狂った果実』『殺しのドレス3』『デッド・オブ・ザ・ブレイン』など、シナリオのストーリー性を重視した作品がいくつか発売されており、その流れは後のシリアスアドベンチャー路線のレーベルである「フェアリーテール・ハードカバー」へと受け継がれていった。一方カクテル・ソフトブランドでは人気シリーズ第4弾『きゃんきゃんバニー プルミエール』や爆笑ギャグ炸裂のAVG『電撃ナース』などがヒットし、「コメディタッチの明るい美少女路線」という同ブランドの方向性をさらに強めていった。

1993年〜1994年
模索期から成長期へ

1991年暮れの事件によって続いた模索の時代も、この頃には収束を見せ始める。そして1993年初頭、フェアリーテールブランドの分家ともいえるレーベル「レッドゾーン」が誕生。その名の通り限界ギリギリの過激な路線を標榜するレーベルである。その第1弾となったのが、美貌の女教師・亜紀子が活躍する学園AVG『亜紀子 プレミアム・バージョン』だ。本作はF&Cの歴史に残るほどの大ヒットを飛ばし、過激路線であるレッドゾーンの地位を不動のものにした。レッドゾーンレーベルの作品では、この年に

1993 きゃんきゃんバニー エクストラ

●カクテル・ソフト
●PC-98、X68000、FM-TOWNS ※販売終了

祖母から役割を受け継いだばかりの新米弁財天、スワティが再びあなたと女の子との縁結びをしてくれる。F＆C歴代ヒロインの中でもトップクラスの人気を誇るキャラクター、スワティ登場シリーズの完結編となる作品。カクテル・ソフトらしい明るいコメディタッチのノリながら、メインヒロインである坂本春菜のエピソードは重く、考えさせられるものがあった。シリーズの中でも高い人気を誇る本作は、ＰＣ-ＦＸ（発売：NEC HE）やセガサターン（発売：キッド）などのコンシューマ機にも移植されている。この『エクストラ』を最後にスワティとはお別れ……となるはずであったが、カムバックを望むファンの要望に応えて『プルミエール2』で再登場を果たしている。

1994 ネクロノミコン

●フェアリーテール・ハードカバー
●PC-98、FM-TOWNS、DOS/V、Windows3.1/95
※販売終了

新聞記者ジョナサンが迷い込んだ陰鬱な街アーカム。この死臭漂う街で脈々と行われてきた禁断の儀式とは？　そして彼の出生に隠された秘密とは何なのか？　100年の時を経て繰り返される惨劇。はたしてジョナサンに待ち受ける運命は？　フェアリーテール・ハードカバーレーベルの第1弾は、幻想小説家H．P．ラヴクラフトのクトゥルー神話を題材にした本格怪奇ＡＶＧ。いままでのＦ＆Ｃ作品とは一線を画した、鮮血飛び散る過激な描写と官能的な濡れ場の溢れる本作は、1作目にしてハードカバーレーベルの作風を確立した。Windows版は俳優の天本英世氏（『仮面ライダー』の死神博士役の人だ！）がナレーションを担当しており、いっそう雰囲気を盛り上げている。

F&Cタイトルリスト

1993

亜紀子 プレミアム・バージョン（レッドゾーン）
遊人スペシャルコレクション（レッドゾーン）
レモンカクテル・コレクション（カクテル・ソフト）
ドラキュラ伯爵（フェアリーテール）
マリンフィルト（フェアリーテール）
LIPSTICK、ADV3（フェアリーテール）
JYB(ジャイブ)（カクテル・ソフト）
透明人間 〜あらわる あらわる〜（フェアリーテール・レッドゾーン）
きゃんきゃんバニー エクストラ（カクテル・ソフト）
クイーンズ・ライブラリー（カクテル・ソフト）
奈緒美 美少女達の館（レッドゾーン）
くるくる☆Party 〜プリンセス・クエスト〜（カクテル・ソフト）
電話のベルが…（カクテル・ソフト）
カスタムメイト（カクテル・ソフト）
ANGEL（カクテル・ソフト）
ストロベリー大戦略2（フェアリーテール）
極楽まんだら（フェアリーテール）
稚恵美（レッドゾーン）
デッド・オブ・ザ・ブレイン2（フェアリーテール）
DEMON CITY（カクテル・ソフト）

1994

美穂（レッドゾーン）
雀妃楼（フェアリーテール）
ア・ラ・ベ・ス・ク（フェアリーテール）
ハーフムーンにかわるまで（カクテル・ソフト）
ネクロノミコン（フェアリーテール・ハードカバー）
電撃ナース2 モアセクシー（カクテル・ソフト）
秘密指令1919（レッドゾーン）
義母 沙也香（レッドゾーン）

The Histo

『透明人間 ～あらわる あらわる～』と『奈緒美 美少女達の館』の2作品があげられる。『透明人間～』は赤と青のセロファンが張られたメガネが同梱されており、作中のグラフィックを立体的に見ることができるのが特徴。『奈緒美～』は『亜紀子』に続く「名前シリーズ」第2弾。淫靡で退廃的な雰囲気とハードなエッチが印象的な作品だ。この2作品の登場により、しだいにハードアダルトや陵辱ものといったジャンルが以後の美少女ゲーム業界に定着していった。そして1994年末にはレッドゾーン第1弾『亜紀子』の続編である『亜紀子GOLD』発売。この『亜紀子GOLD』までにレッドゾーン作品は計10本発売された。

一方、本家であるフェアリーテールブランドでは『LIPSTICK.ADV3』『ストロベリー大戦略2』『極楽まんだら』など、バラエティに富んだ作品が多数発売される。その中で1994年4月発売の『ア・ラ・ベ・ス・ク』は当時ちょっとしたブームだった「館もの」でありながら、他社作品には見られない耽美なムードが漂う作品。可愛らしい登場キャラクターと、それにそぐわない過激で退廃的なエッチとのギャップが特徴のタイトルである。

カクテル・ソフトブランドでは、『きゃんきゃんバニー エクストラ』、後に3作目までリリースされた人気シリーズ『カスタムメイト』、そして『電撃ナース2モアセクシー』と、立て続けにヒット作が発売された。1994年に発売された『ハーフムーンにかわるまで』は、人気マンガ家蘭宮涼氏の同名コミックのゲーム化。氏の繊細なタッチのキャラクターが、うまくCGで表されていた。

また1994年6月には、レッドゾーンに続くフェアリーテールブランドの第2のレーベル、「フェアリーテール・ハードカバー」が誕生する。その第1弾となったのがH. P. ラヴクラフトの生み出したクトゥルー神話体系をモチーフにしたホラー作品『ネクロノミコン』だ。雰囲気を盛り上げる壮麗な音楽とおどろおどろしいグラフィック、そして衝撃的なストーリーは、同社の作品における新たな境地を切り開いた。

このハードカバーレーベルの登場により、現在F&Cの主流である4つのブランド（レーベル）

1995 バーチャコール

●フェアリーテール
●PC98、9821、FM-TOWNS ※販売終了

テレビ電話を使って女の子と仲良くなろう！『バーチャコール』は最新型のテレビ電話を使ったツーショットサービス。人工知能プログラムの美少女オペレーター・プリシアの案内で、相性バッチリの女の子を捜そう。会話で仲良くなればテレフォンＳＥＸに突入。さらにうまく事を進めれば、実際に会ってデートもできるのだ。個性的な女の子が多数登場する、人気シリーズの第1作。本作は軽妙な会話と明るいノリが受けて3作目まで続編が登場しており、セガサターンにも移植されている（発売：キッド）。オペレーターのプリシアはカクテル・ソフトのスワティに対するフェアリーテールブランドの看板キャラで、ユーザーはもとよりＦ＆Ｃスタッフにも人気が高いのだ。

1996 同窓会

●フェアリーテール
●Windows3.1/95

友人に誘われ、中学生時代の同窓会を兼ねた旅行に参加した主人公。かつて同級生だった女の子、旅先の高原で知り合う女の子……。はたして主人公は、ひと夏の旅行の間に真実の愛を見つけることができるだろうか？　水谷とおる氏の描くキャラクターたちが繰り広げる、甘く切ない恋愛物語。その等身大のキャラクターによる恋愛劇は、多くのユーザーの共感を呼んだ。来年1月には、本作の続編である『同窓会again』の発売が予定されている。高い人気を誇る本作はコンシューマゲーム機でセガサターン版が発売されており、今冬にはプレイステーション版の発売も予定されている（発売：ともにNECインターチャネル）。

F＆Cスタッフアンケート①

お気に入りのゲームは？

順位	タイトル	ポイント
1	Pia☆キャロットへようこそ!!2	65pts.
2	Pia☆キャロットへようこそ!!	45pts.
3	With You ～みつめていたい～	42pts.
4	Natural ～身も心も～	27pts.
5	CANVAS ～セピア色のモチーフ～	26pts.
6	Natural2 -DUO-	25pts.
7	きゃんきゃんバニー エクストラ	23pts.
8	同窓会	22pts.
9	トゥインクルレビュー	17pts.
10	ア・ラ・ベ・ス・ク	12pts.

Ｆ＆Ｃのスタッフにアンケートした「お気に入りのＦ＆Ｃ作品」。ベスト10の結果は右の通りだ。では順位とスタッフのコメントを見てみよう。まず1位は『Pia☆キャロットへようこそ!!２』。「頭の弱い歌が良いです（瑞原奈緒）」。2位『Pia☆キャロットへようこそ!!』。「ゆゆゆ、雪子さんが可愛すぎだ――ッ!!（☆画野朗）」3位『With You』。「妹属性が付与されました（ほりりん）」。4位『Natural』。「どうやり方を変えても鬼畜コースになってしまう……（ボリショイ小暮）」。5位『CANVAS』。「11月24日発売予定!!（ボチャ次郎）」。6位『Natural 2』。「かのこが好き（ヰ駄TEN）」。7位『きゃんきゃんバニー エクストラ』。「18禁で感動した初めてのゲーム（MIYA）」。8位『同窓会』。「これがなければまっとうな道を……（ちこたむ）」。9位『トゥインクルレビュー』。「チップアニメが最高（弥七）」。10位『ア・ラ・ベ・ス・ク』。「メイド、アンナ（トノイケダイスケ）」。以上がベスト10となっている。以下、11位『晴れのち胸さわぎ』12位『バーチャコール』と続く。中には『卒業写真』や『NIKE』などの懐かしいタイトルや『ルート246殺人事件』というフロッピーディスクのおまけソフトを挙げていた人もいたぞ。

横浜エレジィ（FMC）
カスタムメイト・２（カクテル・ソフト）
きゃんきゃんバニー リミテッド5 1/2（カクテル・ソフト）
華麗なる人生２（フェアリーテール）
カスタムメイト&電話のベルが・・・（カクテル・ソフト）
True Heart（カクテル・ソフト）
亜紀子ＧＯＬＤ（レッドゾーン）

1995

DokiDoki バケーション～きらめく季節の中で～（カクテル・ソフト）
バーチャコール（フェアリーテール）
濃縮ANGEL・120％（カクテル・ソフト）
いつかどこかで。（カクテル・ソフト）
マリアに捧げるバラード（フェアリーテール・ハードカバー）
ロマンスは剣の輝き －THE LAST CRUSADER－（フェアリーテール）
尋問遊戯（レッドゾーン）
DORADORA エモーション ～聖牌伝～（カクテル・ソフト）
石原豪人 からくり美術館（レッドゾーン）
カスタムメイト・２&いつかどこかで。（カクテル・ソフト）
ガラスの運命(ディスティニー)（FMC）
真奈美 ～愛と交換の日々～（レッドゾーン）
フェアリーテール リミックス Volume.1（フェアリーテール）
ＭＯＯＮ ＧＡＴＥ（フェアリーテール）
晴れのち胸さわぎ（カクテル・ソフト）
レッドゾーンのクライマックス大全集・第１巻（レッドゾーン）
レッドゾーンのクライマックス大全集・第２巻（レッドゾーン）
カスタムメイト３（カクテル・ソフト）
バーチャコール２（フェアリーテール）

1996

娘々台風（カクテル・ソフト）
香奈子（レッドゾーン）

ry of F&C

が揃うことになる。しっとりとした恋愛ものを中心に、バラエティに富んだ作品群の「フェアリーテール」。明るく可愛い美少女路線の「カクテル・ソフト」。過激なエッチがメインの「レッドゾーン」。そしてホラーやサスペンスなど、個性溢れるシリアスなストーリーを重視した「フェアリーテール・ハードカバー」。この4つのレーベルからリリースされる幅広いジャンルの作品群は、多くの美少女ゲームファンの心をつかんでいった。

1993年～1994年にかけてのこの時期は、1992年に設立されたコンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）の定めた規定によって、ソフトハウスが一定のガイドラインに沿って安定した作品づくりができ始めるようになった頃である。1990年代始めの盛況の頃と同じく、業界全体が現在の繁栄に向かって再び膨らみ始めた時期であった。同社でも1993年から1994年にかけて、計35本ものタイトルをリリースしている。そしてそれは、業界のトップメーカーであるF&Cのさらなる躍進の始まりでもあったのだ。

1995年～1996年 業界は成熟期へ

1995年に入ると、さらにバラエティに富んだ作品が次々と発売される。ざっとタイトルを挙げてみると、明るく可愛いブランド本来の基本路線を踏襲したコメディタッチのAVG『DOKIDOKIバケーション』（カクテル・ソフト）、3作目までリリースされた人気シリーズの第1弾、電脳空間でのナンパAVG『バーチャコール』（フェアリーテール）、猟奇的な連続殺人事件を描くサスペンスAVG『マリアに捧げるバラード』（フェアリーテール・ハードカバー）、ひさびさの本格RPGとなる『ロマンスは剣の輝き』（フェアリーテール）、可愛いキャラ満載の麻雀ゲーム『DORADORAエモーション』（カクテル・ソフト）、ハードなSFストーリーが展開する戦略SLG『MOON GATE』などなど。市場の拡大にともなってユーザーのニーズも多様化し、結果としていろいろな作品が発売されたわけである。年末には自分の好みでヒロインの外見を変えられる人気シリーズ第3弾『カスタムメイト3』が発売された。外見はもちろん、性格やエッチ経験まで細かく設定できる新妻との、1年間365日にわたる新婚生活が人気を呼んだ作品である。また同じく年末に、同年2月に発売されたばかりの第1作目に続いて、早くも続編の『バーチャコール2』が登場している。前作のヒロイン、プリシアに代わって新ヒロインのウィンディが登場し、ナンパシーンもテレビ電話から仮想空間内でとパワーアップしている。

1995年は、それまで主流だったMS-DOSに代わる新たなOS、Windows95が発売された年でもある。F&Cでも翌年1月にはすでにWindows95対応ソフト『娘々白風』を発売している。

1996年にはF&Cの2大ブランド、カクテル・ソフトとフェアリーテールを代表するビッグタイトルがそれぞれ登場している。「Pia☆キャロットへようこそ!!」と『同窓会』がそれである。『Pia☆キャロットへようこそ!!』は複数の原画マンによるキャラクターデザインと3つの中から好きな制服を選べるユニフォームセレクトモードが好評を博し、PC-FX（発売：NEC HE）やセガサターン（発売：キッド）にも移植されたカクテル・ソフトの看板タイトル。『同窓会』は今をときめく人気イラストレーター、水谷とおる氏の描くキャラクターが人気のフェアリーテール作品。高原の避暑地を舞台に、中学校の元同級生や旅先で知り合った少女たちとの甘く切ない恋愛を描く。セガサターンの移植版が発売中で、プレイステーションにも移植が決定している（発売はともにNECインターチャネル）。年末には『きゃんきゃんバニー プルミエール2』が発売。この作品は先にコンシューマでセガサターン版が発売され、そのあとに18禁のパソコン版が発売されるという、ちょっと変わった形で発売された。

1997年～2000年 さらなる躍進へ向けて

1997年は、社名が現在の「F&C」に変更された年である。社名変更後、最初に発売された記念すべき作品はレッドゾーンの『AKIKO HARD』。八神亜紀子の3度目の登場となる作品である。同年、『バーチャコール3』と『Pia☆キャロットへようこそ!!2』も発売。『バーチャコール3』は前作までに登場したオペレーター、プリシアとウィンディの隠された秘密が明らかになる作品。特にウィンディのエピソードに衝撃を受け

1997 Pia☆キャロットへようこそ!!2

●カクテル・ソフト
●Windows95

ファミリーレストラン「Piaキャロット」を舞台にした大人気恋愛SLG第2弾。本作は前作の数年後、Piaキャロット2号店が舞台となる。可愛い女の子たちと過ごす1か月間のアルバイト生活、やがて芽生え始める恋の予感……。海にお祭り、温泉旅行とイベントシーンが盛りだくさん。前作で好評だった、女の子のユニフォームを自由に選べるモードはもちろん健在。「メイド・タイプ」「アイドル・タイプ」「スクール・タイプ」の3タイプから選ぶことができる。セガサターンで発売されている移植版（発売：NECインターチャネル）は、3人の中学生が新キャラとして登場している。

1998 With You ～みつめていたい～

●カクテル・ソフト
●Windows95/98

6年ぶりに再会した初恋の人、真奈美。そしていつも自分のそばにいながらも、自分の気持ちを素直に表せないでいる菜織。ふたりの幼なじみの間で揺れる恋心は、はたしてどのような結末を迎えるのか……。まったく異なるタイプの幼なじみふたりとの、淡い恋愛を描いたAVG。どちらをヒロインにするかはプレイヤー次第だ。この作品のテーマは「絆」。幼い頃に結んだ絆、そして日々積み重ねてきた絆。あなたは、どちらの絆をより大切に感じるのだろうか？ セガサターン版（発売：NECインターチャネル）がすでに発売されており、この冬ワンダースワンカラー版（発売：シャルラク）が発売される。

F&Cタイトルリスト

みっくすキャンディ（カクテル・ソフト）
X-GIRL（レッドゾーン）
FAIRYTALE REMIX Volume.2（フェアリーテール）
トラベル☆ジャンクション（カクテル・ソフト）
Pia☆キャロットへようこそ!!（カクテル・ソフト）
BLUE EYES(ブルーアイズ)（フェアリーテール・ハードカバー）
同窓会（フェアリーテール）
女医／美奈子（レッドゾーン）
フェアリーテール リミックス3 with バーチャコール2.2（フェアリーテール）
きゃんきゃんバニー プルミエール2（カクテル・ソフト）

1997

みっくすキャンディ2（カクテル・ソフト）
晴れのち ときどき胸さわぎ（カクテル・ソフト）
AKIKO HARD（レッドゾーン）
バーチャコール3（フェアリーテール）
Pia☆キャロットへようこそ!!2（カクテル・ソフト）
きゃんきゃんバニー1 PRIMO（カクテル・ソフト）
同窓会 Art Collection with ミニドラマCD（フェアリーテール）

1998

みっくすキャンディ3（カクテル・ソフト）
Natural ～身も心も～（フェアリーテール）
Project VC＋フェアリーテール REMIX Vol. 4（フェアリーテール）
With You ～みつめていたい～（カクテル・ソフト）
ぴあきゃろ TOY BOX（カクテル・ソフト）
PALETTE（フェアリーテール）

1999

Lipstick Adv. EX（フェアリーテール）
Pia☆キャロットへようこそ!! 1･2･TB（カクテル・ソフト）
うぃずゆー TOYBOX（カクテル・ソフト）

The Histo

たプレイヤーは少なくないはずだ。『Pia☆キャロットへようこそ!!2』は言わずと知れた超ヒット作。好評のユニフォームセレクトモードはもちろん健在。さらに豪華になった原画陣の手による魅力的なキャラクターが、大人気を博した。また年末発売の『きゃんきゃんバニー1 PRIMO』は、1作目『きゃんきゃんバニー』のリメイク作品。リメイクに当たって、すべての原画が描き直されている。

翌1998年。『Natural ～身も心も～』は元恋人の妹で、自分の教え子でもあるヒロインとの恋愛を描いたSLGだ。ゲームの進め方によって純愛系にも鬼畜系にもストーリーが変化するシステムが好評を博した。この作品以後、業界で純愛&鬼畜という作風のタイトルが多数見受けられるようになったことから、この作品が業界に与えた影響をうかがい知ることができる。『With You ～みつめていたい～』は、ふたりのヒロインとの間で繰り広げられる純愛ストーリー。『Pia☆キャロットへようこそ!!』シリーズと同様、本作も多くのコンシューマゲーム機に移植されている人気作だ。

1999年はひさびさの登場となるレッドゾーン作品『転任教師』『義理姉妹』が発売された。フェアリーテールからは『Lipstick Adv.EX』『ハートに火をつけて…』『トゥインクルレビュー』『ロマンスは剣の輝きII』の4本が発売。2000年には新ブランド「F&C」の第1弾『Forever My Love 君を忘れない』が登場。4年ぶりに登場のハードカバー作品『ECHO』は、巨大な地下空間に閉じ込められた男女の物語を描く、効果音にこだわったサスペンスノベル。そして大ヒットとなったフェアリーテールブランドの『Natural 2 -DUO-』は前作と同じく純愛&鬼畜が楽しめるSLG。針玉ヒロキ氏描く双子のヒロインが人気を博し大ヒット作となった。カクテル・ソフトからはオリジナル新作のRPG『プリンセスメモリー』、人気シリーズ最新作『きゃんきゃんバニー6 i♥Mail』などが発売された。

以上、駆け足ながらF&Cの13年にわたる歴史をたどってみた。業界の歴史と共に歩み続けたF&Cは、来るべき21世紀もユーザーに愛される作品を作り続けていくであろう。

1999 ロマンスは剣の輝きII

●フェアリーテール
●Windows95/98

10年ほど前に王都を騒がせた、伝説の怪盗シャドウブレイド。その忘れ形見であるキースは、父の宿願であった伝説の都ダイダロスを目指す少年。父の名を立派に受け継ぐべく修行中の彼は、ある夜誤ってハングライダーで高級住宅地に墜落してしまう。そんな彼と出会ったのは、箱入り娘のお嬢様エルファーシア。そしてこの出会いが、はるかダイダロスへと続く冒険の幕開けとなったのである……。前作の世界観を継承しつつ、システム、シナリオ、ボリュームとあらゆる面でパワーアップした本格ファンタジーRPG。男勝りの女戦士や大人びた雰囲気の女吟遊詩人たちとともに、幻の都を目指して旅立つのだ。

2000 Natural2 －DUO－

●フェアリーテール
●Windows95/98

幼い頃、本当の妹同然に一緒に暮らしていた双子の姉妹、千紗都と空。祖父の死を契機に、主人公はひさびさに彼女たちの住む家に帰ってきた。これから始まる彼女たちとの生活は、今までの関係にどんな変化をもたらすのだろうか……？　大人気SLG『Natural』の第2弾。今度のヒロインは双子の美人姉妹だ。おとなしく控えめな千紗都と、明るく快活な空。彼女たちどちらか一方と純愛を貫くもよし、ふたりまとめて性の奴隷にしてしまうもよし。前作よりさらにパワーアップしたほのぼの&鬼畜なエッチシーンが大ボリュームで展開する。純愛or鬼畜、どちらの道を選ぶのかはプレイヤー次第なのだ。

F&Cスタッフアンケート②

好きなヒロインは誰？

「お気に入りの作品」以上に激戦となったのがこの「好きなヒロイン」アンケート。早速順位とスタッフコメントを見てみよう。栄えある第1位は「最強の妹キャラ」伊藤乃絵美が頭ひとつ分飛び抜けてトップに。「病弱だし、妹だし、可愛いし（平野正道）」。2位は若林鮎。「好きですねー。いろいろな意味で（笑）（神楽坂リデル）」。3位、スワティ。「"あ"さんの絵が好きだから（藤井純生）」。4位、プリシア。「世話好きで優しくて有能と来れば、もう言うことなし（弥七）」。5位、信楽美亜子。「毎朝おはよんよ～ん！　て挨拶されてえ。どうよ？（望月瑞浩）」6位、氷川菜織と萌木玉緒が同率。氷川菜織「良い姐さん女房になってくれそう（せつまさあやこ）」萌木玉緒「こんな妹が欲しい（笑）（宮村優）」。8位、鳴瀬真奈美。「眼鏡は強いです（あう）」。9位も同率で河合雪子、森原さとみ。河合雪子「多分理想の人（南泉ひとみ）」森原さとみ「ゲーム開始時、すでに一度振られているという設定が斬新でした（橋本タカシ）」。以上、スタッフが選ぶヒロインベスト10でした。以下、八神亜紀子、日野森美奈、桜塚恋、木ノ下留美……と続く。余談だが、なぜか『バーチャコール3』の武者小路可憐を挙げた人がふたりもいたぞ(笑)。

順位	ヒロイン	ポイント
1	伊藤乃絵美（With You ～みつめていたい～）	42pts.
2	若林鮎（同窓会）	27pts.
3	スワティ（きゃんきゃんバニーシリーズ）	25pts.
4	プリシア（バーチャコールシリーズ）	24pts.
5	信楽美亜子（With You ～みつめていたい～）	22pts.
6	氷川菜織（With You ～みつめていたい～）	21pts.
6	萌木玉緒（PALETTE）	21pts.
8	鳴瀬真奈美（With You ～みつめていたい～）	18pts.
9	河合雪子（Pia☆キャロットへようこそ!!）	16pts.
9	森原さとみ（Pia☆キャロットへようこそ!!）	16pts.

F&C TITLE LIST

ハートに火をつけて…（フェアリーテール）
トゥインクルレビュー（フェアリーテール）
転任教師（レッドゾーン）
義理姉妹（レッドゾーン）
ロマンスは剣の輝きII（フェアリーテール）

2000

Forever My Love 君を忘れない（F&C）
ECHO（フェアリーテール・ハードカバー）
With You＋うぃずゆー TOYBOX NEW AGE PACK（カクテル・ソフト）
プリンセスメモリー（カクテル・ソフト）
Natural Premium Package（フェアリーテール）
Natural2 －DUO－（フェアリーテール）
エメナル パニック!!（F&C）
さくらんぼ海岸（フェアリーテール）
らぶ²ナビゲーション ～恋の免許講習～（カクテル・ソフト）
きゃんきゃんバニー6 i♥Mail（カクテル・ソフト）
同窓会メモリアルパッケージ（フェアリーテール）
B. B. Oh, Yes！ Jonny！（フェアリーテール）
CANVAS ～セピア色のモチーフ～（カクテル・ソフト）

ry of F&C

F&C社長 笹岡氏が語る21世紀のF&C

3つの新レーベル誕生!!

FC01
FC02
FC03

来るべき21世紀に向け、F＆Cが大きく脈動している。同社では3つの新レーベル設立を発表し、2001年以後はこのレーベルを中心に活動をしていくという。そのF＆Cが新世紀に向けて掲げる言葉は「Happy Together」。F＆C社長笹岡洋光氏が、同社の未来への展望を語る。

21世紀に向け新たな一歩を踏み出すF＆C

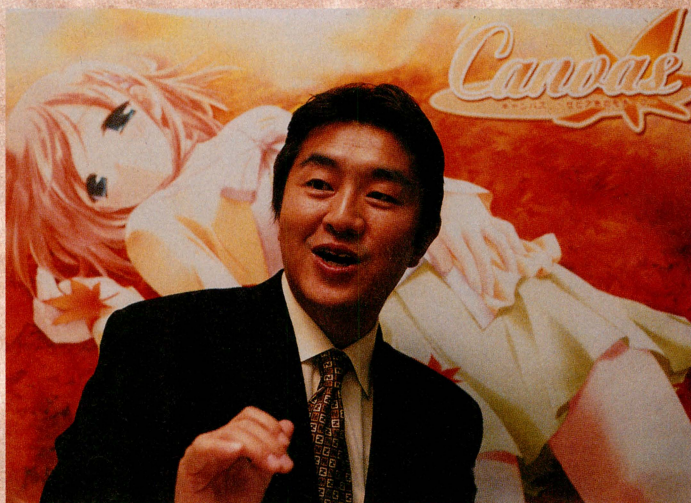
美少女ゲーム業界の最古参メーカーであり、その長い業界の歴史において常に先陣を切ってきたF＆C。同社の擁するふたつのブランド、フェアリーテールとカクテル・ソフトはいくつもの名作を世に送り出し、愛すべき人気キャラクターを数多く生み出してきた。その作品は、幅広いファン層に支持されてきている。設立より10年以上にわたり美少女ゲーム業界の歴史を見守ってきた同社を、業界を支えてきた大きな柱のひとつに数えることに異議を唱えるものはないだろう。

そして21世紀を目前に控えた今、F＆Cは新たなステージに入ろうとしている。新レーベルの設立に加え、新たなキャッチフレーズの宣言。新世紀に向けての同社の動きを、F＆C株式会社社長の笹岡洋光氏にうかがってみた。

——まずは今後のF＆Cの予定をお伺いしたいのですが。
笹岡氏（以下敬称略）：私どもも、10年以上美少女ゲーム業界で活動してきたわけです。おかげさまでユーザーの方々にもたくさんの支持を得られましたし、我々独自のノウハウも蓄積してきました。そこで、それらを基に21世紀に向けて新たな一歩を踏み出すことにしました。
——具体的にはどのようなことでしょうか？
笹岡：まず、2001年には新しいレーベルを3つ設立します。今後は、この3つの新レーベルが中心となって作品のリリースをすることになります。また全社的な指針としまして、「Happy Together」という言葉を21世紀のテーマにしたいと思っています。
——その3つの新レーベルの名称はどうなるのでしょうか。
笹岡：我が社のブランドとしては、いままでに「フェアリーテール」と「カクテル・ソフト」のふたつがありまして、3つ目のブランドとして「F＆C」がありますが、その「F＆C」のレーベルとして、「F＆C・FC01」「F＆C・FC02」「F＆C・FC03」の3つが新たに誕生しました。

同社での「F＆C」ブランドの作品は、2000年1月28日に恋愛SLG『Forever My Love 君を忘れない』が、6月23日にSTG『エナメル パニック!!』が発売されている。また既存のブランドのレーベルとしては、「フェアリーテール」ブランドに過激路線の「レッドゾーン」とホラー・サスペンス路線の「フェアリーテール・ハードカバー」のふたつのレーベルが存在している。

——従来のブランド区分とはどういった点で違いがあるのでしょうか。
笹岡：従来のブランド分けは、作品の傾向や方向性が主な違いでしたが、今度のレーベルは開発チームごとにレーベルを分けています。チームの違いがレーベルの違いになるわけです。
——来年1月の『同窓会again』が「F＆C・FC01」から発売されますね。笹岡：ええ、藤井純生中心で作っている『同窓会again』が新レーベルソフトの第1作目となります。稲村竜一のチームで『Pia♥キャロットへようこそ!!3』はFC02からの発売です。
——21世紀のテーマである「Happy Together」とはどういったことなのでしょうか。
笹岡：まず、我々が社会に貢献できることは、いったいなんだろうかと考えたんです。そしてそれは、愛されるキャラクターや楽しんでプレイしてもらえる作品を世に送り出し、その作品を通じて幸せになってもらいたいということなんです。もちろん、それはユーザーの方々だけでなく、小売店や流通関係者、雑誌社さんなどの業界関係者も含めて、全員で一緒にハッピーに、幸せになってもらおうと、そういう意味がこのテーマに込められてるんです。
——今後はこの「Happy Together」というテーマを基に、新たなレーベルでの活動がF＆Cとしての中心になるわけですね。
笹岡：そうですね。業界全体がハッピーになれるように、全力で取り組んでいきたいと思います。

F＆Cが掲げる21世紀への提言は、業界全体がハッピーになれる「Happy Together」宣言と、それを実現するための新レーベルの設立。次ページからは各レーベルの紹介とともに、より詳しい話を笹岡氏にうかがってみる。

21世紀のテーマは「Happy Together」

F&C FC·01

ていねいな作品づくりを重視したレーベル

新レーベル第１弾は『同窓会again』

「Ｆ＆Ｃ・ＦＣ01」の中心となるメンバーは『バーチャコール』シリーズの藤井純生氏・弥七氏、そして『トゥインクルレビュー』『Natural』シリーズのシナリオ担当の宮村優氏。バラエティに富んだ作品を手がけてきたスタッフが最初に送り出す作品は、2001年１月に発売される『同窓会again』だ。彼らの住む街を舞台に、再び男女数人の微妙な恋愛劇が繰り広げられる。すれ違う彼女たちの想いは、はたしてどのような結末を迎えるのだろうか？　本作は、甘く切ない物語をじっくりと読ませてくれる、ドラマチックな作品である。

▶前作のメンバーが再登場。ＦＣ01の第一作目となる『同窓会ａｇａｉｎ』。

▲本誌と同時発売の『CANVAS』。ブランドはカクテル・ソフトだが、本作の制作はＦＣ01のスタッフが担当している。柔らかなタッチのＣＧと心温まるストーリーが特徴。

▶原画に藤井氏、シナリオに宮村氏が参加している『トゥインクルレビュー』。南の島で繰り広げられる、タレントの卵とベテラン芸能マネージャーとの恋愛物語だ。

●いままでの作品●

『バーチャコール』シリーズ

『トゥインクルレビュー』

『Natural』シリーズ

『Canvas　～セピア色のモチーフ～』

●発売予定作品●

『同窓会again』

既存の枠にとらわれない自由な作品づくりを

今回設立が発表された「Ｆ＆Ｃ・ＦＣ01」～「Ｆ＆Ｃ・ＦＣ03」は、「カクテル・ソフト」や「フェアリーテール」などのブランドとは違い、レーベルという区分である。既存のブランドとは、いったいどのような点が異なるのだろうか。

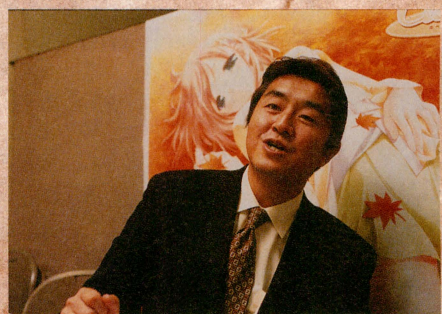
――今回設立されたのは「レーベル」ですが、それは既存の「ブランド」とは具体的にどのような点で異なるのでしょうか。

笹岡：先ほどの補足になりますが、従来のブランドの違いは作品の方向性です。たとえばカクテル・ソフトならば明るく可愛い路線、フェアリーテールならば甘く切ない恋愛路線、といった感じです。またフェアリーテールのレーベルであるレッドゾーンやハードコアは、前者は過激路線、後者はホラー、とかなりその傾向を特化したレーベルでした。これに対して３つの新レーベルの違いは、作品の傾向や方向性の違いではなく、開発チームの違いということになります。多少スタッフの動きはあると思いますが、基本的には開発チームごとにレーベルを受け持つことになります。ですから今回の新レーベル設立は、既存のブランドの分離・統合というわけではなく、また新たなブランド設立のように、作るものを固定化するためのものでもありません。

――なぜ新ブランドではなく、レーベルという形を取ったのでしょうか。

笹岡：まずひとつには、開発チームを前面に押し出すためです。今まで以上に、開発に関わったスタッフをユーザーに見える形にしたかったからです。それによって、作品の作家性を高めていきたいと思っています。ユーザーには、レーベルごとに流れる開発チームのテイストを感じ取ってほしいですね。

――他にはどんな理由が？

笹岡：従来のブランドごとのイメージがすでに完成してしまったということが挙げられます。もちろんブランドイメージというものは大切にしなければいけないわけですが、そうすると逆にそのイメージに縛られてしまい、自由な発想を狭めてしまうかも知れ

ません。現に、それぞれの開発チームの作り出すものが、既存のブランドの枠に収まりきれなくなってきたというのが今回のレーベル設立の理由のひとつになっています。ですから、いままで培ったノウハウを新たな枠組みで表現するために、３つの新レーベルを設立したわけです。

従来のイメージ、枠組みから脱却し、新たな境地へと挑む。今回のレーベル設立は、未来へ向けてのＦ＆Ｃの挑戦でもあるのだ。開発チームのテイストが活かされた、個性的な作品の登場が待たれる。

F&C FC·02

明るいノリはそのままにさらに魅力的なキャラを

▲ヒロインをふたりに絞って、その分キャラクターの魅力をとことん突き詰めた『With You』。だが脇を固めるキャラクターも、ふたりのヒロインに劣らず魅力的なのだ。

▲コンシューマ移植やアニメ化など『Pia♥キャロ』の人気は多岐に渡って広がっている。制服コンテストやコスプレイベントなどファンと一体となった活動も活発。

期待の『Piaキャロ3』謎の新作も予定？

ファンの熱い期待を集めている『Pia♥キャロットへようこそ!!3』。この待望の新作は「F&C・FC02」からのリリースとなる。同レーベルの中心メンバーはもちろん、『Pia♥キャロ』シリーズでファンにはおなじみの稲村竜一氏、そして『WithYou～みつめていたい～』を手がけた草薙こうたろう氏。両氏ともに、人気恋愛ゲームを手がけてきただけに、「F&C・FC02」は恋愛作品が中心のレーベルとなりそうだ。この「F&C・FC02」は現在、稲村氏と草薙氏がそれぞれ担当しているふたつの制作ラインが存在する。稲村氏は現在『Pia♥キャロットへようこそ!!3』を担当しているが、草薙氏の担当しているタイトルはまだ秘密だそうだ。『With You』同様、草薙氏の手による魅力的なキャラクターの登場する新作が楽しみである。

▲『Pia♥キャロ』ファンのためのミニゲーム&アクセサリー集、『ぴあきゃろTOY BOX』。作品世界をさらに広げるのにひと役買っている。

●これまでの作品●

『Pia♥キャロットへようこそ!!』シリーズ
『With You ～みつめていたい～』
『ぴあきゃろ TOY BOX』
『うぃずゆー TOYBOX』

●発売予定作品●

『Pia♥キャロットへようこそ!!3』
『？？？』（まだヒミツ）

レーベルごとにそれぞれの個性を明確化

「制作チームを前面に押し出したレーベル展開」。作品の傾向ごとではなく、開発者の持ち味を基準にしたレーベルの区分。ここで気になるのは、それぞれのレーベルからリリースされる作品はどのようなものになるのかだ。

――たとえば、このレーベルは「恋愛系」であるとか「AVGがメイン」、というようなことではないわけですか？
笹岡：はい。今回のレーベルの区分はあくまで開発チームごとですので、ひとつのレーベルからいろいろなジャンルや傾向の作品が生まれてくる可能性はあります。
――そうすると極端な話、純愛系のあとに陵辱系やホラー作品が同一のレーベルで発売されることもあり得るのでしょうか。
笹岡：極論を言えばそうなりますね。
――仮にそのようなことになると、ユーザーとしては戸惑うことになるのでは？
笹岡：いえ、そのようなことにはならないと思います。たとえば劇団のことを考えてみてください。もちろん多少の傾向もあると思いますが、ひとつの劇団は現代劇や時代劇、コメディもあればシリアスな物語など、さまさまな劇を演じますよね。でも、その劇団のファンになる人というのは、劇団の持ち味や役者の個性といったものに惹かれてファンになるのだと思うのです。今回の新レーベルは、その劇団のようなものだと考えてください。どのような劇をやるにしても、演じているのは同じ劇団員だということです。
――つまりどのようなジャンルや傾向の作品でも、開発チームの個性はしっかりと表現される、ということですね。
笹岡：そうです。どの開発チームのメンバーも個性的な者ばかりですので、従来のブランド以上の明確な違いがレーベルごとに現れてくると思いますよ。
――レーベルごとの個性が先ほど言われた作家性、ということなのでしょうか？
笹岡：そうです。もちろんこれまでもスタッフロールなどで開発者の名前は出していましたが、今後はいままで以上に、作品を開発したメンバーが誰であるかということをユーザーに伝わるようにしていきたいと考えています。それによってレーベルごとの個性を明確にし、それぞれの開発チームが生み出す作品の作家性を高めていきたいと思っています。

どのような作品であっても、根底に流れるのはレーベルごとの個性。それぞれのレーベルの個性が、今後どのように表れてくるのか期待したい。

F&C FC·03

ユーザーの好みで選べる自由度の高いシナリオを

●いままでの作品●

『きゃんきゃんバニー プルミエール2』

『PALETTE』

『Natural』シリーズ

●発売予定作品●

『？？？』

◀お気に入りのキャラでも、ストーリーの都合上ちょっとしか出番がない……。そんな恋愛ゲームの不満を解消したのがこの『PALETTE』。「好きなヒロイン」と「好みのストーリー」を選んでプレイできる。

▼大ヒット作となった『Natural2 -DUO-』。ヒロインふたりのうち、ひとりを選ぶのも両方に手を出すのも、純愛に生きるのも鬼畜に徹するのもアリ。どの道を選んでもそれぞれの"愛"の形なのだ。

▲『F&C・FC03』スタッフの最新作『Natural ZERO＋』。

常に新しいシステムと斬新な構成を

「F＆C・FC03」の中心メンバーはひろもりさかな氏。最新作はフェアリーテールの『Natural ZERO＋～はじまりと終わりの場所で～』。『Natural』シリーズの１と２のサイドストーリーに加え、Windowsアクセサリーなどを収録した作品で、カクテル・ソフトの『TOYBOX』シリーズに近い構成となっている。新レーベルとしての作品は来年以降になるとのこと。氏がいままで手がけてきた作品は『PALETTE』『Natural』シリーズなど、一風変わったシステムや構成の作品が多い。ひろもり氏率いる新レーベルの作品が今後どのような作品を見せてくれるのか、期待のかかるところである。

集団作業であるがゆえのチームごとのレーベル化

現在、美少女ゲームの発売タイトル数が爆発的に増え続けている。星の数ほど発売されるタイトルの中から、ユーザーが自分の好みに合う作品を選び出すのはなかなか難しい。そんな中、ユーザーの作品選びの傾向が、ソフトハウスやブランドそのものから、原画家やシナリオライターなど、参加しているクリエーター個人に着目して作品を選ぶ、といった形に変化しつつある。だがF&Cでは、あくまでクリエイター個人よりも制作チームそのものに主眼をおいている。それはなぜなのか。

――最近ではいろいろな場面でクリエイターそのものがクローズアップされていますが、今回「制作チーム」にこだわっているのは？

笹岡：理由は簡単で、ゲームの制作というのは個人だけではできない、集団作業だからです。ゲーム制作にとって、チームひとりひとりがそれぞれ重要であると考えてるからです。

――個人が全体を引っ張るのではなく、全体でひとつの方向に向かっていく、というわけですね。

笹岡：そうです。もちろん才能あるクリエイター個人を前面に出すやり方もありますけど、我々はあくまでチーム全体でひとつのレーベルを表そうと思っています。

――集団作業であるゲーム制作において、大切なものは何であると考えますか？

笹岡：やはり、一番大切なのはチームワークでしょうか。もちろん、発売日を守るですとか、バグのない、完成度の高い作品を作るなど、大事なことはたくさんありますけど、集団での作業である以上、何よりもチームワークを大事にしたいと思います。どんなに優れた才能が集まっても、チームワークがとれなければそれを発揮することができませんからね。

――チームワークのとれた作品作りが、これからの標語である「Happy Together」に繋がるわけですね。

笹岡：そうですね。ユーザーに楽しんでもらう作品を作るためには、まず制作チームが楽しんで作ることができないと。それが、「みんなが一緒に幸せになろう」ということです。ただ、やはりその根っこはユーザーなんですね。ユーザーに楽しんでもらえたかどうかが一番のハッピーのバロメーターですから。ですから、ユーザーの方は、これからもどんどんいろんな要望を聞かせてもらいたいですね。

――本日はありがとうございました。

「みんなが一緒に幸せになる」。F&Cの掲げるその理念は、業界全体の未来を見据えたうえでの言葉である。21世紀もその肩に業界を担うであろうF&Cに、大いなる期待を寄せたいと思う。

コンシューマ機で遊べる

最新 F&Cゲームカタログ

ここでは、コンシューマゲーム機に移植されたF&C作品を紹介しよう。パソコン版とはひと味違う、コンシューマならではのテイストに溢れた作品ばかりなのだ。

フレンズ ~青春の輝き~

STAFF 原画：水谷とおる、平田雄三

●NECインターチャネル／プレイステーション
●AVG／冬予定／予価6,800円

感動の恋愛AVGがPSでよみがえる！

物語のきっかけは、中学時代の同窓会。それぞれの想いを胸に秘めやって来た高原で、3年ぶりに再会した主人公たち。はたして、彼らはそこでどのような恋愛模様を繰り広げるのか……。かつて無いリアルな恋愛劇を見せてくれた『フレンズ』がPS版で登場。約100枚にもおよぶ大幅なイベントビジュアル追加とそれにともなうシナリオの増加、オープニングアニメーションの挿入、PS版オリジナルキャラの登場など、セガサターン版から遥かにパワーアップしているのだ。

◀6泊7日の旅行を兼ねた同窓会で、秘めた想いを意中の相手に打ち明けることができるだろうか。

PS版オリジナルキャラクター

箕輪なつき

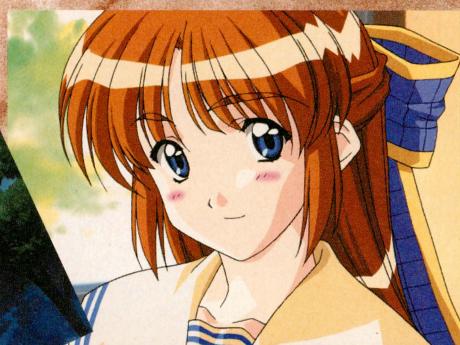
▶夏の間だけ兄の喫茶店を手伝う、東京の短大に通う女子大生。ボーっとしてそうで意外と洞察力が高い。

▲プレイヤーの行動しだいで男女の関係は変化する。

PS版オープニングはオリジナルアニメーション！

PS版はオープニングにオリジナルのアニメムービーを収録。内容は中学校時代の主人公たちの学園生活が描かれる。まるでOVAのような、美麗なアニメーションが展開するのだ。

◀中学時代の初々しい姿が描かれる。

▲物語の発端となる、中学時代のテニス部の活動風景がかいま見られるぞ。

▲瑞穂やみどり、鮎たちのテニス部時代のエピソードが語られるのだ。

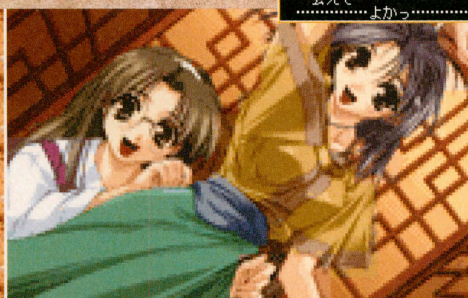
※ ━ 線で囲んだ写真はセガサターン版の画面です。

恋愛 With You ～みつめていたい～

STAFF 公表せず

●シャルラク／ワンダースワンカラー専用
●AVG／1月予定／4,800円（初回限定版6,980円）

ふたりの間で揺れる想いは……

主人公と真奈美、そして菜織の3人は仲の良い幼なじみ。だが6年前に真奈美は海外へ引っ越してしまい、それ以来菜織は陰に日なたに主人公を支えてきた。そんなふたりの前に、久しぶりに真奈美が帰国して来た……。淡く切ないラブストーリーを描いた『With You』がワンダースワンカラーで登場する。これで魅力的なヒロインたちと、どこでも会うことができるのだ。初回限定版は豪華特典（描き下ろしオリジナルトレーディングカード、氷川菜織特製フィギュア）が付いてくるのでファンは見逃せない。さらに初回限定版予約者には、もれなく描き下ろしオリジナルテレカがもらえるのだ。

【菜織】フッ、アンタも子供ねっ。……わがままも愛してあげるコトができれば子供ってもっと可愛

▲綺麗なカラー液晶の画面で、感動のストーリーがよみがえるのだ。

◀ヒロインたち以外にも魅力的な女の子が多数登場。

◀突然の真奈美の帰国で、主人公たちの関係は微妙に変化する。

菜織

真奈美

あの感動をワンダースワンカラーWSCで

▲明るく活動的な菜織とおしとやかで慎ましい真奈美。どちらが好み？

お兄ちゃん…♥

乃絵美

▲おとなしくて控え目な、主人公の妹。兄をとても慕っている。

◀ふたりの好感度は、画面左上のペンダントの色で現される。

恋愛 Pia♥キャロットへようこそ!!2.2

STAFF 公表せず

●NECインターチャネル／ゲームボーイカラー専用
●SLG／12月2日予定／5,300円

『2』から『3』へ続く物語がGBカラーで

あのファミレスでのワクワク恋愛ストーリーが再び！ 本作はセガサターン版『Pia★キャロットへようこそ!!2』の続編であり、パソコン版で発売される『～3』へと続く物語でもある。本作ではアルバイトのメニューにミニゲームも選択できるようになっているのが新たな点で、特定の女の子の攻略には不可欠となっているのだ。また特典としてオリジナルトレーディングカードが同梱されている。

【涼子】実は、Piaキャロットのマスコットガールを

▲フロアマネージャーの涼子。今回も忙しそうだ。

▼今作はあずさともいい雰囲気かな……？

12／21／木 【あずさ】考えてみたらわたしもよそ見していたし。

▲アルバイトを成功させパラメータを上げよう。

▼なんだか前作と似たようなシチュエーション。

ストーリー あれから4か月…

あの夏休みのバイト生活からすでに4か月。受験を控えて多忙な生活を送る主人公は、自分の進路に悩んでいた。そしてその答えを求めて、再び「Piaキャロット中杉通り店」を訪れる。そこにはあの懐かしい人たちが……。

◀あの懐かしい日々が再び。（画面はセガサターン版『2』より）

▲おなじみの面々に加え、セガサターン版オリジナルキャラの中学生3人娘も再登場。

懐かしの彼女から最新作の美少女まで網羅!!

F&Cキャラ名鑑がついに発売

原寸大
B6サイズの
超豪華仕様

キャラクターコレクション
No. C020

伊藤 乃絵美（うぃずゆーTOYBOX）より

とびきりの美少女ぞろいで、ボクらのココロをつかんで離さない、Ｆ＆Ｃ作品のヒロインたち。彼女たちの魅力がいっぱいに詰まったキャラクター名鑑『Ｆ＆Ｃパーフェクトヒロインカタログ』シリーズが、兄弟誌『電撃G'sマガジン』編集部から刊行される。

このシリーズには、Ｆ＆Ｃの２大ブランドであるフェアリーテール＆カクテル・ソフトのヒロインが大集合。2000年10月現在流通している、Win以降の作品の女の子を、50音順に網羅して紹介していく。最終的に、シリーズ全巻で26作品、計200人以上の美少女が掲載される予定だ。2000年11月以降に発売されるタイトルの女の子については、増刊シリーズの刊行が検討されている。

判型は、上で写真とともに紹介しているとおり、迫力あるＢ６サイズ。各ページには特殊加工がほどこされており、美少女たちにふさわしい上品な仕様になっている。また、名鑑の内容はキャラクターコレクション、タイトルコレクション、スペシャルコレクションの３種類のフォーマットで構成されている。詳しくは、右ページで紹介しているぞ。

今回発売される『Vol.１』には、名前が50音順で"あ～え"にあたる女の子達が登場。秋山みどりや天都みちる、伊藤乃絵美や榎本つかさといった人気キャラを30人収録している。あまり世の中に出ていない、レアなイラストを使ったスペシャルコレクションには、セガサターン版『Pia♡キャロットへようこそ!!２』のオリジナルキャラである愛沢ともみもラインアップされているぞ。

最後に、この名鑑は基本的に、ページの表裏両面で１人を紹介する形式になっている。各ページは１枚１枚切り離せるよう製本されているので、お気に入りのページを切り離して、部屋に飾ることもできる。もちろん、そのままでも検索しやすい人名事典として機能するので、キミのお好みで活用しよう。

DATA

電撃G'sマガジンキャラクターコレクション
F&Cパーフェクトヒロインカタログ Vol.1

- 発行
  メディアワークス
- 発売
  角川書店
- 発売日
  11月30日
- 価格
  1,500円（税別）
- 装丁
  B6判､全72ページ

※名鑑のビジュアルは開発中のものです。

気になる本の内容を『Vol.1』を例にチェック

このキャラ名鑑シリーズのページ構成は、3種類に大別することができる。3種類とも、ページの表裏1枚で完結するように作られており、1枚1枚にナンバーが振られている。これから、その3種類のフォーマットの内容について、11月30日に発売される『Vol.1』の誌面を使って紹介しよう。右のカコミでは、『Vol.1』に収録されているヒロイン名などを、出演タイトルとともに紹介しているぞ。

① キャラクターコレクション

CHARACTER COLLECTION

名鑑のメインとなるのが、このキャラクターコレクション。ページの表側には、ゲーム内のイベントCGから、そのヒロインのベストショットを1枚ピックアップして配置。裏側では、スリーサイズなどのパーソナルデータとともに、主人公とその子のストーリーを紹介していく。各巻につき、約30名程度の女の子を収録する予定で、シリーズ全巻ではのべ187人にものぼるヒロインが登場する。

▲『Pia♡2』の人気キャラ、つかさの紹介ページ。ページの表側なので全面に彼女のベストショットが配置されている。

▲つかさの紹介ページの裏側。ここに書かれているデータやストーリーを読めば、彼女のすべてがわかるぞ。

② タイトルコレクション

TITLE COLLECTION

ヒロインたちが登場する、作品の内容などを紹介するページ。1巻につき最大5～6枚程度収録される予定で、『Vol.1』には2枚収録されているぞ。表側には、その作品のパッケージビジュアルを掲載。裏側には、作品の世界観やあらすじとともに、キャラクターコレクションに収録されている女の子の名前が書かれているので、チェックリスト代わりに使うこともできる。また、作品中には立ち姿などでしか登場しないため、イベントCGが少ない36人のキャラの紹介も、このページで行っているぞ。

↑『With You』の表面ビジュアル。全巻で26作品分収録される予定。

◀裏面のビジュアル。みよかなどイベントCGがない女の子は、ここで紹介している。

③ スペシャルコレクション

SPECIAL COLLECTION

人気ヒロインの、おもにレアなビジュアルなどを使って作られる。各巻につき、若干枚収録される。スペシャルコレクションに限り、登場ヒロインは50音順に縛られていない。同じキャラの別のビジュアルが、複数巻にわたり掲載されることもあるぞ。

『Vol.1』には愛沢ともみ、伊藤乃絵美を収録。絵柄はヒミツ♥

橋本タカシ氏サイン入りプロモーションシートが当たるチャンス！

『F＆Cパーフェクトヒロインカタログ』の帯にある応募券1枚を貼り、『電撃G'sマガジン』編集部に送ると、各巻につき2名ずつ橋本タカシ氏サイン入りのプロモーションシートがもらえるぞ。詳しくは、11月30日に発売される『Vol.1』の帯をチェックしよう！

◀これが、橋本タカシ氏サイン入りのプロモーションシート。『Pia♡キャロットへようこそ!!3』のコスチューム決定イベントに合わせて作られた、超レアものだ。

F&Cパーフェクトヒロインカタログ Vol.1

CONTENTS

●キャラクターコレクション

No.C001……相沢奈々枝(きゃんきゃんバニー6 i♥mail)
No.C002……青木桃子(同窓会～Yesterday Once More～)
No.C003……秋本安奈(バーチャコール)
No.C004……安岐山かのこ(Natural2-DUO-)
No.C005……秋山みどり(同窓会～Yesterday Once More～)
No.C006……明日香(バーチャコール)
No.C007……安達エミ(バーチャコール)
No.C008……安達ユカ(バーチャコール)
No.C009……天津船刻美(晴れのちときどき胸さわぎ)
No.C010……天都みちる(With You～みつめていたい～)
No.C011……天都みちる(うぃずゆーTOYBOX)
No.C012……鮎川めぐみ(さくらんぼ海岸)
No.C013……亜理子(きゃんきゃんバニー1 Primo)
No.C014……有栖川真穂子(きゃんきゃんバニープルミエール)
No.C015……有栖川光海(バーチャコール3)
No.C016……石塚知美(さくらんぼ海岸)
No.C017……石鍋環(きゃんきゃんバニー プルミエール2)
No.C018……出水由羽(Natural～身も心も～)
No.C019……伊藤乃絵美(With You～みつめていたい～)
No.C020……伊藤乃絵美(うぃずゆーTOYBOX)
No.C021……稲葉翔子(Pia♡キャロットへようこそ!!)
No.C022……今井佐織(Pia♡キャロットへようこそ!!)
No.C023……ウィンディ(バーチャコール3)
No.C024……内海葉月(きゃんきゃんバニー6 i♥mail)
No.C025……江崎日奈美(Natural2-DUO-)
No.C026……江崎魅奈(きゃんきゃんバニープルミエール)
No.C027……江藤莉奈(きゃんきゃんバニープルミエール)
No.C028……縁早苗(Pia♡キャロットへようこそ!!2)
No.C029……榎本つかさ(Pia♡キャロットへようこそ!!2)
No.C030……海老原るりあ(バーチャコール3)
No.C031……エミリ・ホルベイン・オブ・ウェルベンランド・長内Ⅳ世(バーチャコール2)

●タイトルコレクション

No.T001……With You～みつめていたい～
No.T002……うぃずゆーTOYBOX

●スペシャルコレクション

No.S001……愛沢ともみ(SS版・Pia♡キャロットへようこそ!!2)
No.S002……伊藤乃絵美(絆という名のペンダント with TOYBOXストーリーズ)

続刊順次刊行!! 『Vol.2』は年明けに発売！

『ロマンスは剣の輝きⅡ』のエリス・ローエルから紹介がはじまるキャラ名鑑『Vol.2』は、2001年1月末に発売予定。その後も、隔月又は月刊ペースで刊行され、最終的に全6巻～7巻で完結する予定だ。この中に含まれていない、最新作のヒロインを収録した増刊も出版されれば、シリーズはさらに続くことになる。今後の展開から、目が離せないぞ。

この冬のパソコンを買ってF&Cのゲームをキモチヨク遊ぼう

本誌で紹介しているたくさんの魅力的なゲーム。これらを遊ぶには、当然だけれどパソコンが必要だ。まだ持っていない人、持ってはいるけれど性能の限界を感じ始めた人は、この際新しいパソコンを買ってしまってはどうだろう。最近のパソコン事情がわからない人でも大丈夫！　の価格別お勧め機種も付いた購入ガイドをお届け！これでF&Cのゲームをとても快適に遊べるぞ!!

「いまどきのWindowsマシン」なら基本的にOK

パソコンを買うときに気になることと言えば①性能、②デザインやサイズ、③使いやすさ、④価格といったこと。優先順位は人によって違うだろうけど、これらが重要な要素であることは変わりない。理想的なパソコンとは、高性能でカッコよくて使いやすく、さらには値段も安いもの……といって異論がある人はいないだろう。

美少女ゲームに関してだけ言えば、パソコンの性能を気にする必要はほとんどない。ほとんどのタイトルは、データやプログラムを格納するためのハードディスク（HD）の容量を除いて、3年ほど前のパソコンでも動作できるように作られているからだ。一方、普及価格帯のパソコンの性能は大きく上がっている（下参照）。「Windows98か『Me』のどちらかを載せた」「現在メーカーのカタログに載っているパソコン」なら、超小型のノートパソコンなどのまれな例外を除けば、美少女ゲームは問題なく動作する（F&Cの大半のソフトはWindows2000でもOK）。

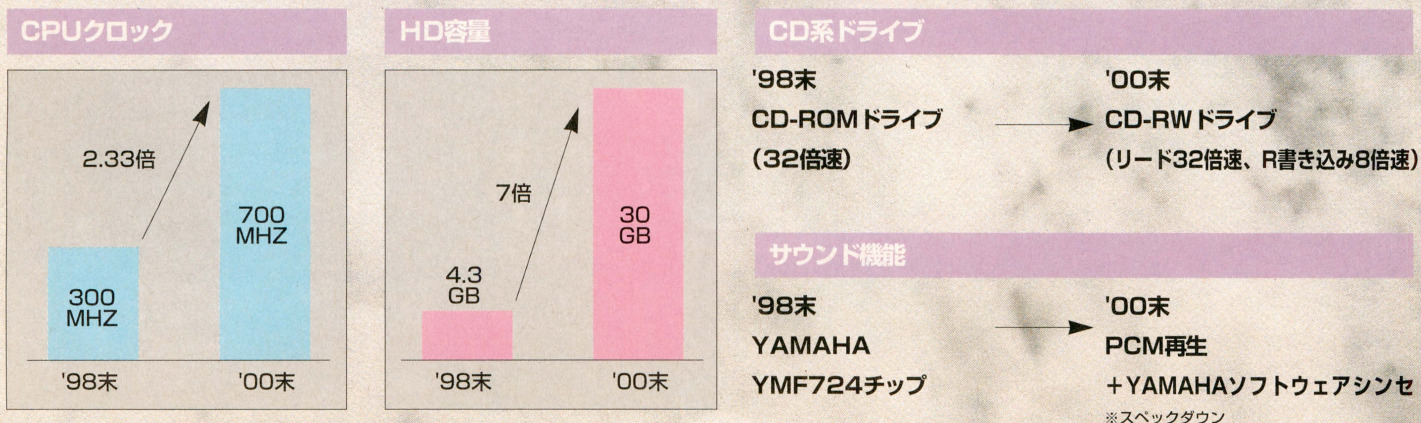
ただ、上のふたつの条件のどちらかを満たさない場合はダメ。WindowsCE採用のノートパソコンや、Macintoshでは前者の条件を満たさない。また、中古や在庫処分品などの古い機種では、性能が不足する場合がある。

さて、ここまで読んで「性能にこだわる必要がないなら、デザインとか値段とかだけで選んじゃってオッケー？」と思うかもしれないが、それは早計。少なくとも、美少女ゲームのため「だけ」にパソコンを買うのでなければ、性能や商品の特徴を、よく吟味した方がよい。

パソコンは、ソフトを入れて使うもの。どんなソフトを使いたいかによって、要求される性能は大きく変わってくる。たとえば、動画編集がバリバリやりたいパソコンでは、強力なCPU（パソコンの中で、実際の計算機能を担当する部品）と、大容量のHDを載せていることが必要になる。だから、パソコンを買うときには「自分がどんなことをパソコンでやりたいか」、考えをきちんとまとめておく必要がある。やりたいことと特徴がマッチしない機種を選んでしまうと、後で後悔してしまうこともあるのだ。

'98年末と現在とで15万円クラスのパソコンはこれだけ変わった!!

CPUクロック

HD容量

どんなポイントに気を付けて機種を選ぶか

やりたいことは決まったが、ではどんな機種ならそれを満たせるのかがわからない……というのは、初心者なら当然。でも、ちゃんとした商品知識がある店員さんに具体的に相談すれば、ニーズに合った機種を選んでもらえるはずだ。もちろん、ハードウェアに詳しい友人に相談してもいい。

あらかじめ自分で見当を付けておきたい、という人のために、ここではいくつかの具体的なニーズを挙げて、機種の側に求められる条件を紹介してみた。最後にひとこと、いろいろとやりたいことを広げていきたい場合、ノートパソコンはどうしても不利になる、ということも付け加えておこう。

Q ゲームのCGはキレイに見たい

A 液晶ディスプレイは避けた方が無難。

ノート内蔵の液晶や、本体とセットになっている液晶では、フルカラー画像が忠実に再現されないものがほとんど。また、美少女ゲームでは画面一杯への拡大表示を行うことが多いが、この機能を持たないものや、きれいな拡大が行えないものもある。これらの問題がない機種もあるが、液晶ディスプレイの機種マシンを選ぶときには、必ずフルカラーの拡大画像がどう見えるか、自分の目で確認しよう。安全なのは、ブラウン管ディスプレイの機種を選ぶことだ。

Q たくさんのゲームを遊びたい

A HDの容量は最重視。TV録画機能はない方が……

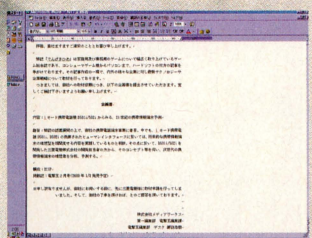
パソコンソフトの場合、データをCD-ROMから本体内部のHDに転送してしまうことで、快適な速度での操作を実現するものが多い。最近の美少女ゲームでは、この転送容量が急増している。また、自分で作ったデータや、メールで受け取ったデータもHDに記録されていく。HDは「入れ物」なので、使わなくなったソフトやデータは消せるが、それでも15GBくらいの容量は欲しい。なお、動画データは、HD容量を大量に消費するので、多数のゲームとの共存は難しい。

Q 一般ゲームにも興味がある

A 必ず「AGP拡張スロット」を持った機種を選ぼう。

パソコンの一般ゲームにも、3D表示を使ったタイトルが多数ある。そして、パソコンの3D技術はものすごい勢いで進歩しているため、技術の陳腐化が激しい。このため、画面描画を担当するパーツが交換可能な設計の、「AGP拡張スロット」を備えた機種を選ぶことが重要だ。しかし、店頭で売られるほとんどの機種は、ビジネスソフトやインターネットアクセスを主な用途にしており、この条件を満たさない。こうした機種の3D描画性能は、あまり高くないのだ。

Q ワープロソフトが使いたい

A 添付ソフトの内容をチェック。プリンタの予算も必要だ。

ワープロソフト自体は、どんなパソコンでも動作させることは可能。問題はソフト自体を別に買ってくる必要があるか、最初から添付されているかだ。代表的なワープロソフトである「Word」や「一太郎」を単体で買うには、2万円程度の出費が必要になる。一方、これらのソフトのどちらかが添付された構成の機種も多い。この違いは、購入予算に大きく影響する。また、パソコンの標準構成にプリンタは付属しない。廉価型機種でも1万円程度の予算が必要になる。

Q CATVでネット接続したい

A 「LANインタフェース」を持った機種がベター。

CATVでネット接続する場合、一般のアナログ電話回線で繋ぐための機器である「モデム」は使わない。コンピュータ間でデータ交換をするための接続端子である「LANインタフェース」を使うのだ。これは、拡張カードとして増設することも可能だが、最初から内蔵している機種の方が面倒もコストも少ない。ISDN（デジタル電話回線）で接続する場合にも、この端子があれば、複数のパソコンを同時にネット接続できる「ダイヤルアップ・ルータ」という通信機器が選べる。

Q マルチメディアデータを作りたい

A CD-RWドライブ搭載機がイロイロと便利。

動画、本格的な静止画、音声といった、「マルチメディアデータ」を加工するには、強力なCPUと多くのメモリ、そして大容量のHDを載せたパソコンが必要。しかし、これらのデータは容量が大きく、HDにいつまでも保存しておくわけにはいかない。大容量データの保存のためには、「書き込みできるCD」である「CD-R」や「CD-RW」を扱えるドライブを持ったパソコンが有利だ。Rは一度だけ書き込み可能、RWは消して再利用できるといった違いがある。

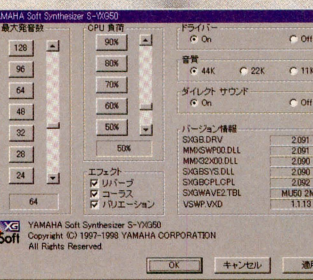
F&Cのゲームではサウンド機能にこだわりたい

最初にも触れたように、美少女ゲームの多くのメーカーは、あまり高い性能のハードウェアを要求しない形でソフトを作っている。これはF&Cの場合にもおおむね当てはまる。ただし、1点だけ例外がある。他メーカーの多くが、ゲームのBGMの演奏にCD-ROMの音楽トラックを使っているのに対して、F&Cのソフトでは「MIDI（ミディ）音源」を使うものが多いのだ。ちょっと古いゲームだと、こちらでしか音楽を鳴らせないものもある。

MIDIは、電子楽器で再生できるような音楽データの規格。この規格用に作られたデータは、サウンドトラックに比べるとずっと小容量。キャラクターの声をCDから直接再生しつつ、音楽を鳴らし続けることも可能だ。しかし、再生の品質が使う音源によって大きく左右される欠点もある。とくに、最低限の音楽機能しかないチップだと、かなりチープな音になってしまう。しかし、F&Cのゲームの多くでは、機種別に数種類のMIDIデータを用意することで、この問題に対応している。

それでも、BGMはなるべくいい音で聞きたいもの。だから、機種を選ぶときは、MIDIでの音楽再生機能が充実した機種を選びたい。サウンド機能は、マザーボードに搭載された音源チップが実現する場合と、交換可能な拡張カードが実現する場合がある。前者の場合、「YMF724/744」や「ES1371/1373」といったチップを載せた機種がオススメ。後者の場合、これらのチップを使ったカードや、「SoundBlaster Live!」を載せた機種が安心できる。

このほか、ローランドやヤマハの、MIDI再生用ソフトウェアを使っても、音楽機能に対応できるはずだ。これらのソフトはパッケージやオンラインで購入できるほか、メーカー製パソコンに添付されていることも多い。

◀「SoundBlaster Live!」シリーズの音源カード。パソコン内部のPCI拡張スロットに装備する。

◀ヤマハのMIDI再生ソフト「S-YXG50」の設定画面。最近の強力なCPUなら、演奏による負担はごく軽く済む。

大満足のパソコンを選んで楽しくゲームしよう

実際にやりたいことがしっかり決まったら、あとはそれにあった機種を選べばいい。予算内で希望を満たせる機種があれば、外見やメーカーへの印象で選んでいいだろう。逆に言えば、そうした好みの問題を考慮に入れるのは一番最後。どんなにデザインがカッコよくても、自分が本当にしたいことができない機種では、すぐさま後悔することになるからだ。

やりたいことができる機種だと、予算を大幅に超えてしまう場合はちょっと困る。予算オーバーするようなら、優先度の高い項目だけに要求を絞った方がいい。初心者ほどパソコンに過度な希望を抱いてしまい、その割には基本操作に慣れるので精一杯、ということが起こりがちだからだ。

このため、とくに使い道の希望がないなら、最初は特徴は薄いけれど、価格の安い機種を選ぶのも手だ。１台目はパソコンに慣れるため、と割り切ってしまい、発展的な使い方は、パソコンを使いながら、ゆっくりと情報収集すればよい。現在インターネットアクセスの手段がないならばなおさら。ネット上は情報の宝庫だからだ。

さて、すでにパソコンを持っている人で、そろそろ性能に不満が出始めた人もいるだろう。F&Cのゲームの場合、ゲーム本編はともかく、ムービーなどではそれなりのマシンパワーを要求するものも出てきている。乱暴にCPUクロックだけで言えば、300MHz未満のマシンならば、買い換えの検討を始めた方がいいだろう。この場合も、機種の選び方は基本的には同じ。ただ、これまでの利用経験の中から、パソコンに何を期待したいかは大体つかめているはずだ。でも、もしパソコンの最近の用途の広がりについて情報収集不足なら、専門誌などで最新の情報に当たってみた方がよい。

また、今使っているディスプレイや、増設したメモリ、周辺機器などが流用できるなら、買い換えコストは削減できる。一方、ビジネス系のソフトの動作に特に不満がないなら、新規購入マシンはゲーム・マルチメディア系の処理の専用機にして、これまでの機種と併用した方が便利なこともあるだろう。

▲『さくらんぼ海岸』のオープニングムービー。コマ落ちなしで再生するためには、Pentium II・300MHzくらいのCPUと、十分な動画再生能力を持ったグラフィック環境が欲しい。

初めてパソコンを買う人は……

- ●できるだけ具体的に「使い方」を考えてみる
- ●特に希望がなければ安いマシンを中心に
- ●周辺機器やソフトの予算も忘れずに計上しておこう

パソコンを買い換えようと考える人は……

- ●広げてみたい使い道をひと通り考えてみよう
- ●現有ハードの流用で予算を減らせるかも？
- ●2台併用が便利な場合もある

10万円以内コース　オーテックNeo-i 667V

直販価格：94,700円（税別）　問い合わせ先：0120-133300

美少女ゲームに十分な性能、拡張性もバッチリ

ネットとゲーム中心に使うための、安価なマシンが欲しい人にお勧めの選択。グラフィック機能は標準ではi815Eチップだが、あとからAGPスロットへ強力なグラフィックカードが搭載できる。ケースも拡張性十分で、さらに、将来CPUをPentium IIIに差し替えて、総合的にグレードアップすることも可能だ。

一方、添付ソフトはほとんどないので、別途購入しなければならない。しかし、購入時の状態でも、一般的なビジネスソフトならば性能面での不安はない。

価格は15インチCRTディスプレイをセットにした場合だが、ディスプレイなしで購入することもできる。このほかにも幅広く構成の変更ができる。

SPEC

CPU：Intel Celeron　667MHz
メモリ：64MB
グラフィック：i815E（グラフィック統合型チップセット、メモリの一部を表示に使用）
HD：20GB
CD-ROM ドライブ：読み込み48倍速
通信関連：オプションで56Kモデムカード、LANインタフェースカードを追加可能（左価格はモデムを追加済み）
サウンド機能：i815Eに統合
主な拡張性：USB端子×2
AGP拡張スロット×1（空き1）
PCI拡張スロット×6（空き5）
空き5インチベイ×2
空き3.5インチベイ×2
ディスプレイ：オプション
（左価格は15インチCRTを追加済み）
OS：Windows 98 Second Edition
ハード構成変更可能（価格も変動）

直販パソコンメーカーの製品のメリットとデメリットとは？

パソコン本体の流通の仕方は、大きく分けて２通りになる。ひとつはパソコンショップや大型家電店などを介して売られるタイプ。NECや日本IBMに代表される、一般の人でも知名度の高いメーカーはこちらがメインだ。もうひとつは、メーカーが直接ユーザーからの注文を受け付けて売るタイプ。上で挙げたオーテックのほか、デル、ゲートウェイ、エプソンダイレクトといったメーカーがこの方法をメインにしている。

後者のような直販メーカーの製品では、注文するときにパソコンの構成の細部を変えやすいところが大きなメリットだ。CPUの性能は控えめでいいからＨＤの容量を増やしたい、標準のCD-ROMドライブをCD-RWドライブに変えたい、といったニーズに細かく対応できる。また、余分な添付ソフトがほとんどないため、パソコン自体の動作が軽快で、同じハード性能ならば割安なことも多い。

一方、デメリットとしては、まず製品を直接見て確かめるのが難しいことがある。東京にショールームがある場合もあるが、地方在住の人にとっては役に立たない。また、パソコンのハードウェア構成に詳しくない初心者は、構成を決めることができない、という問題もある。添付ソフトが少ないのも、パソコンを初めて使う人には不安が多いだろう（メーカーによっては、基本ビジネスソフトについては注文するときに追加できる）。

しかし、初心者でも、パソコンに詳しい人が身近にいて、アドバイスを受けられるなら、直販メーカーのメリット面の方が大きいことが多いはず。使い方や予算に応じて、直販メーカーの製品も検討対象に入れてみよう。

10～15万円コース

日本IBM Aptiva E 2196-BM7

実売価格：約15万円

添付ソフト充実のスリムPC

「パソコンを初めて使うので、ソフトがいっぱいついた、でも手頃な値段のパソコンが欲しい」と思う人にお勧めのマシン。ハードウェア性能の面では突出したところがないけれども、ソフト込みで考えれば、まずまずお買い得な構成になっている。また、この価格帯としてはHD容量も十分に大きい。

スリムケースを使っているのは、サイズが小さいという点では大きなメリット。しかし、記憶装置を内蔵する形で拡張できないため、使い方を広げるのが難しい。また、拡張カードも幅が狭い仕様のものしか利用できないため、どうしても幅が広くなるサウンドカードの増設は行えない。基本的には、ハードウェアやゲーム以外のソフトは追加せず、買ったときの構成で使っていくのに適した機種だ。

SPEC

CPU：AMD K6-2 550MHz　メモリ：64MB
グラフィック：SiS540（グラフィック統合型チップセット、メモリの一部を表示に使用）
HD：30GB　CD-RWドライブ：読み込み32倍速、CD-R書き込み・RW書き換え各4倍速
通信関連：56Kモデム、LANインタフェース
サウンド機能：SiS540に統合
主な拡張性：IEEE1394端子×3、USB端子×3
LowProfile PCIスロット×3（空き1）
ディスプレイ：17インチCRT
OS：Windows Me
CD-R書き込みソフト：WinCDR 5.0 LE
主な添付ソフト：Microsoft Office2000 Personal（Word/Excel/Outlook/Microsoft/Shogakukan Bookshelf Basic）
McAfee VirusScan Ver5.0J
ホームページビルダー2001
筆ぐるめVer 8.0／デジカメの達人2000
（一部は自分でインストールする必要あり）

15～20万円コース

NEC Valuestar U VU700N/55D

実売価格：約16万円

貴重なショップ売りAGPスロット搭載機

NECのValuestarシリーズは、現在はスリムタイプのシリーズが主力。しかし、ゲームを中心に幅広いソフトを使いたいユーザには、ミニタワータイプのこの機種がお勧めだ。

最大の特徴は、ショップ売りマシンとしては他にほとんど例がない、AGPスロットを持っていること。購入時のグラフィック性能はあまり高くないが、交換により性能が大きく伸ばせる。DVD-ROMとCD-RWとの兼用型ドライブは、幅広い用途をサポートしてくれる。また、直販メーカー機と異なり、基本的なビジネスソフトがひと通り添付されているのもメリット。CPUはAMD製のAthlonで、同クロックのPentium IIIとほとんど同じ性能が期待できる。より完璧を求めたい人は、800MHzのCPUを採用した上位機種を選ぶ手もある。

SPEC

CPU：AMD Athlon 700MHz　メモリ：64MB
グラフィック：Vantaチップ・グラフィックメモリ8MBの拡張カード（AGPスロット）
HD：30GB　DVD・CD-RWコンボドライブ：CD読み込み24倍速、DVD読み込み4倍速、CD-R書き込み・RW書き換え各4倍速
通信関連：56Kモデム
サウンド機能：Creative ES1373チップ
主な拡張性：USB端子×5（本体＋キーボード、空きは3）AGPスロット×1（空き0）
PCIスロット×2（空き2）
空きベイ：5インチ×1、3.5インチ×1
ディスプレイ：15インチCRT
OS：Windows Me　CD-R書き込みソフト：Easy CD Creator Standard
主な添付ソフト：Microsoft Office2000 Personal／VirusScan Ver5.0
（左写真は17インチCRT採用モデル）

20万円オーバーコース

SONY VAIO L PCV-LX50G

実売価格：約25万円

デジタルツールの楽しさ満載の液晶マシン

ソニーのVAIOシリーズのデスクトップ機は、個性的なデザインや、オリジナル開発による添付ソフトが特徴的。「ネットとワープロ」中心の使い方をするには割高だが、VAIOならではの使い方を見い出せる人には、他にない選択肢になる。

ここで紹介しているのは、液晶採用のLシリーズの中堅機種。TV録画機能を初めとしたマルチメディア関連の機能はたいへん充実している。また、この機種で採用されている液晶は、美少女ゲームで要求される、フルカラー拡大表示を比較的きれいに行える。付属ソフトも、AV活用関連を中心に、基本ビジネスソフトまで添付されており、仕事からホビーまで幅広く活用できる。充実した仕様の液晶マシンが欲しい人にお勧めだ。

SPEC

CPU：Intel Pentium III 733MHz
メモリ：128MB
グラフィック：SiS630（グラフィック統合型チップセット、メモリの一部を表示に使用）
HD：40GB（7GBと33GBに分割、後者はおもにTV番組録画機能での使用を想定）
CD-RWドライブ：読み込み32倍速、CD-R書き込み8倍速、RW書き換え4倍速
通信関連：56Kモデム、LANインタフェース
サウンド機能：SiS630に統合
主な拡張性：IEEE1394（iLINK）端子×1、USB端子×3、PCカードスロット×1、メモリースティックスロット×1
PCI拡張スロット×2（空き0）
ディスプレイ：15インチ液晶
OS：Windows Me　CD-R書き込みソフト：Easy CD Creator 4.0 Standard
Microsoft Office 2000 Personalと、多数のAV関連ソフト等が付属

20世紀
美少女キャラ名鑑
フェアリーテールと
カクテルソフトの
美少女達がぞくぞく登場
順次刊行予定！
電撃G′sマガジンキャラクターコレクションシリーズ
F&Cパーフェクト
ヒロインカタログ
Vol.1

電撃姫攻略

すべてのイベントCGをゲットするための攻略バイブル

F&C スペシャル

Natural 2

きゃんきゃんバニー6

さくらんぼ海岸

プリンセスメモリー

Natural 2 -DUO-

CD−ROM3枚組の大ボリュームを誇る、F&C2000年度の傑作。
そのすべてを遊び尽くす、完全ガイドをお届けだ!!

フェアリーテール　**SLG+AVG**

●発売中(5月26日)／8、800円

STAFF 原画：針玉ヒロキ
シナリオ：宮村優、素浪人

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	×	○	×

全キャラクター全エンディングを完全網羅

SLG＋AVGという形態の『Natural2』は、ライト感覚な作品が多いF&Cの作品の中では、かなり本格的な攻略作業が必要とされる大作。今回は、たっぷり12ページを用意して、ゲームの基本システム、メインキャラ、サブキャラをチャートを中心に攻略していこう。また、難解とされる「H・SLG」パートの解説もしていくので、「調教」をロジカルに理解したい人は、ぜひチェックしてほしい。

check point 『Natural2』ってこんなゲーム

千紗都&空の双子の義妹を始め、総勢6名のヒロインが登場。自由度の高いプレイが可能で、純愛から鬼畜路線まで幅広いシナリオが用意されている。Hイベント CGの多さも、同社の作品中でも随一だ。

▲「妹と結ばれたい願望」の強い人にオススメの作品。

◀プレイヤーの嗜好で、シナリオの方向性が変わる。

基本システム編

まずは、ゲームをプレイする上での基礎知識を紹介しよう。マニュアルに書いてあることも多いが、今回の攻略ではこの3つのポイントは完全理解していることを前提に話を進めていくぞ。

Point1 4種類のシナリオ

最初はシナリオセレクトで千紗都編と空編の2つしか選択できないが、シナリオ選択画面の「LAW」メータ(純愛行動で増加)、または「EVIL」メータ(鬼畜行動で増加)を溜めれば、最終的に4つのシナリオが選択可能になるぞ。

↑このメーターでCheck!

【千沙都】編

千紗都がヒロインで展開するシナリオ。空シナリオの一部のエンディングのカギ。

【　空　】編

空がヒロインで展開するシナリオ。内容的には、千紗都編の対となる。

【DUO】編

「LAWメーター」MAXで出現する純愛シナリオ。2人ともヒロインとなる第2章だ。

【DARK】編

「EVIL」メーターMAXで出現。バリバリ鬼畜に展開していく第3章。

Point2 ヒロインのパラメータ

ゲーム中に参照できるヒロインのパラメータは、シナリオ分岐の重要なポイント。ここでは、それぞれが何を表すか簡単に紹介しよう。なお詳細や増減の法則は、P.106の囲み記事を参照のこと。

心情 ヒロインが、主人公をどう思っているかを表す。エンディングに影響。

パラメータ

Trust 主人公に対する信頼度。エンディング分岐や、奴隷化に影響。

Level Hへの順応度を表す。

Body 身体の強さを表す。

Soul 心の強さ。BodyとSoulは基本的に不変。

Mental 精神的な強さ。H・SLGのH回数に影響。

ADULT H・SLG時に、どんなHプレイをどれだけしたか、を表す。Hプレイの成否を判定する目安にもなる。

Lesson Hプレイを教え込む。新しいプレイを試すときに使用する。

SOFT いわゆる普通のH。ヒロインに優しく接する。

HARD 少し厳しく、Hを教え込む。文字通りハードな内容のモノもあり。

Educate 教育……つまりは、奴隷度を表す。専用のHプレイで増加する。

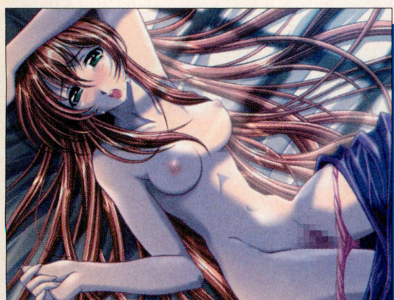
Point3 全シナリオの開始シナリオとエンディング

このゲームで最終的に到達できるエンディングは。表の25種類(名前が重複しているものは同じエンディング扱い)。中には、特定のシナリオからしか到達できないエンディングもあるので、注意。なお、サブキャラについては、記事中では、ENDナンバーは省略している。

開始シナリオ	到達できるエンディング
千紗都シナリオ	千紗都・ウェディングエンド
	千紗都・奴隷エンド
	千紗都・女王様エンド
	空・ウェディングエンド(未留学)
	空・幼児化エンド
	空・幼児化エンド(Dark)
	空・奴隷エンド
	2人と駆け落ちエンド
	日奈美・ハッピーエンド
	日奈美・バッドエンド
	彩音・バッドエンド
空シナリオ	空・ウェディングエンド(留学)
	空・奴隷エンド
	久美子・ハッピーエンド
	久美子・奴隷エンド
	かのこ・ハッピーエンド
	かのこ・バッドエンド

開始シナリオ	到達できるエンディング
DUOシナリオ	千紗都&空・ダブルウェディング
	千紗都&空・赤ちゃんエンド(千紗都)
	千紗都&空・赤ちゃんエンド(空)
	日奈美・ハッピーエンド
	久美子・ハッピーエンド
	かのこ・ハッピーエンド
DARKシナリオ	千紗都・一途エンド
	千紗都・壊れたエンド
	空・壊れたエンド(高)
	空・壊れたエンド(低)
	2人・奴隷エンド
	日奈美・エンド
	久美子・エンド
	かのこ・エンド

メインキャラ攻略編

ここでは、千紗都&空に用意された、17種類のエンディングへの解法を紹介。章（開始シナリオ）にエンディングを分類し、下の3つの攻略法でクリアの手助けをしていこう。

攻略は三章構成

第一章 千沙都・空編

第一章は、主軸となる基本チャートを4つ掲載。各チャートから派生するエンディングは、そのエンディングを迎えるための条件を公開してフォローしていくぞ。

この下へ

第二章 DUO編

H・SLGパートのない第二章は、信頼度と選択肢のみでエンディングが変化。こちらも、基本チャート（信頼度の増加量付）とエンディング条件を公開して攻略する。

P.105へ

第三章 DARK編

攻略上、調教の成否がエンディングに関わってくる第三章。ここの攻略では、調教（＝H・SLG）のシステム的な攻略と、エンディング条件を掲載しているぞ。

P.106へ

第一章 千沙都・空 編

Ending 1 千沙都・ウェディングエンド

千紗都寄りの選択肢を選んでいるだけでOK

チャートを見てわかるように、イベント以外でのHは、まったく不要。CG回収目的でHに誘うのもいいが、やりすぎて奴隷化すると、エンディングの条件から外れてしまうので注意。また、ほかのキャラへの鬼畜行為も、鬼畜系エンドへと続く「鬼畜ルート」へ突入してしまう。このエンディングに限らず、純愛系エンドを狙うならとにかく一途に行こう。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が轢かれていない
久美子・かのこに対して鬼畜度アップな選択をしていない
千紗都&空が奴隷化していない
2月25日終了の時点で、千紗都の心情が「愛」
2月26日の留学見送りパーティで千紗都に「かけがえない妹」と選択していない
留学最終決定の際に「わがままでもオレは残る」を選択する
空に浮気していない

◀とにかく千紗都にラブラブで行けば、問題なし。

鳥海 千沙都

千沙都ウェディング攻略チャート

場所	選択肢
−	千紗都シナリオでゲームを始める
2月2日	「守ってやりたくなるな」
	「お前は、オレのことを想ってくれてたな」
	「腹も減ったし、頼む」
2月3日	「会社に顔を出す」
	「まあ、なんとかな」
	「仕方ねぇな……言っとくが、あんま酷使すんなよ」
	「オレはかまわないが……本当にいいのか？」
2月4日	「千紗都とゆっくりするか」
	「エッチに誘わない」
	「空を迎えに行く」
	「空と帰ろうと思ってな」
	「気持ちはわかるけどな」
	「ゴキブリぐらい自分でなんとかしろよ……」
	「別に変じゃないだろ？」
	「エッチに誘わない」
2月5日	「それより千紗都と一緒にいたい」
	「エッチに誘わない」
	「今度遊びに行こうな」
	「仕方がないな、手伝ってやるよ」
	「貸せ、特別に手伝ってやる」
	「エッチに誘わない」
2月6日	「まぁ、可愛い妹だからな。しょうがないさ」
	「面倒なことは、さっさと片づけるか……」
	「千紗都も待ってるし帰るか」
	「オレと二人じゃイヤか？」
	「まぁ、オレはこれくらいの方が好きですけど」
	「エッチに誘わない」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「そうだな、オレもそうするか」
	「冗談だよ。なかなか色っぽいぞ」
	「三人も悪くないって……そう思ってる」
2月8日	「オレも千紗都と同じだよ」
	「よせよ、昔とは違う」
	「空は、オレが『お父さん』でいいか？」
	「それでも、……千紗都を裏切るわけには～」
	「冗談に決まってるだろ」
2月9日	「オレは本気だからな」
	「また疑うのか？」
	「エッチに誘わない」
	「そうだな……」
	「空のヤツを迎えに行ってみるか」
	「いや、変じゃないさ。保母とかも似合いそうだ～」
	「ああ、そうした方がいい」
2月10日	「仕方がない、買いに行くか」
	「まあ、考えてみようかな」
	「わかった、行かせてもらうよ」
	「いいですよね、そういうのって」
	「千紗都を連れていってみるか」
	「それじゃ、明日に備えて早寝するか？」
2月11日	「いや……いまさら言っても仕方ないな」
	「まあ、そうだな」
	「冗談だって。それ、なかなか似合ってるぞ」
	「さて、それじゃ風呂に入るかな」
2月12日	「病院まで送ってやるよ」
	「早く寝ろよ。明日は早いんだろ？」
2月13日	「おとなしく留守番してるか」
	「オレが立て替えておいてやるよ」
	「年寄りをからかうなよ」
	「明日の昼までの辛抱だろ？」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
2月14日	「千紗都のヤツを迎えに行った方がいいか……」
	「かのこといるときだって楽しいぞ」
2月15日	「そろそろ家に帰るか」
	「千紗都を押し倒さない」
	「……わかったよ。食えばいいんだろ」
	「よし、後一週間したら付き合え」
2月16日	「わかった、起きればいいんだろ？」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱり音楽の道を捨てられない……」
	「たまにはオレが作ってやろうか？」
	「さて、夜食だ夜食だ！」
2月17日	「千紗都を押し倒さない」
	「千紗都と話してから行くか」
	「なら、明日オレの家に遊びに来いよ」
	「風呂に入って寝るか」
	「わかった、頼むよ」
2月18日	「どう思う、千紗都？」
	「だったら、悪いがオレはくつろいでから行くよ」
	「それじゃ、味わって飲ませてもらおうか」
2月19日	「送るだけならいいだろ？」
	「それじゃ、寝るわ」
2月20日	「ギリギリまで寝る」
2月21日	「まあ、いいがな……」
	「気が向けばな」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「やっぱり、プロに任せた方がいい」
	「空の様子を見に行こうか」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「千紗都の見舞いに行くか」
	「千紗都だって、心配するぞ？」
2月25日	「しばらく、そっとしておいた方がいいな」
	「パッと遊んだ方が、気も晴れると思うぞ」
	「昼間は昼間で、いいところがあるだろう」
	「ここまで綿密には、考えないけどな」
	「また近いうちに、一緒に来ような」
	「今日はもう寝る」
2月26日	「好きな女から、離れたくない」
	「側にいてあげたい」
	「かけがえない妹だ」
3月6日	「わがままでもオレは残る」

Ending 2　千沙都・奴隷エンド

かのこへの鬼畜行為で鬼畜ルートへ

Ending1のチャートを進みつつ、H・SLGで（毎回誘ってOK）千紗都を奴隷化（方法はP.106）。とどめに20日にかのこに鬼畜行為をして、ルートを確保しよう。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が輮かれていない
千紗都を奴隷化している
空を奴隷化していない

Ending 3　空・ウェディングエンド（留学）

空の信頼度を上げる選択を重視しよう

余分な行動をせず、空だけに集中して進めていけばOK。千紗都のウェディングエンドと同じく、イベント以外でのHをする必要はほとんどない。ただ、空の場合は、H・SLGで信頼度を上げやすい（逆に下げやすくもある）ので、チャートから外れてもある程度のフォローは可能だ。もちろん、千紗都と同様、奴隷化してしまうと条件から外れてしまうので、やりすぎには注意。

▲下手な調教は、信頼度ダウンにつながるぞ。

▲千紗都編同様、ここでの選択肢がエンディング分岐のポイント。

▲クリアの確実性を増すためにも、空だけをひいきしていこう。

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
空が輮かれていない
久美子・かのこに対して鬼畜度アップな選択をしていない
千紗都＆空が奴隷化していない
空ヒロインで、千紗都が奴隷化していない
2月25日終了の時点で、空の心情が「愛」
2月26日の6留学見送りパーティで空に「かけがえない妹」と選択していない
千紗都に浮気していない

空ウェディングエンド（留学）攻略チャート

場所	選択肢
－	空シナリオでゲームを始める
2月2日	「いつまでも引きずらない明るさには感心するな～」
	「朝からそんな話するかよ……このスケベ」
	「疲れがたまっているからな、早めに寝ないと」
	「しばらく様子を見て……空にあわせてやるか」
2月3日	「今は兄妹とか、家族とかを実感する方が嬉しい～」
	「会社に顔を出す」
	「まぁ、なんとかな」
	「どちらかと言えば、空が好みだぞ」
	「寝付いたら、ちゃんと部屋に運んでやるよ」
2月4日	「仕方ない……空と出るか」
	「妹の方がいいと思うがな」
	「空を迎えに行く」
	「空と帰ろうと思ってな」
	「気持ちはわかるけどな」
	「しょうがないな……お礼はしてもらうぞ」
	「守ってやってもいいけど、ちゃんとお礼は～」
	「下着について」
	「空らしいよな、それ」
	「ああ、よく似合っているよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「乳房～」→
	「お尻」→「今日は、もうこれくらいで～」
2月5日	「わかったわかった……付き合えばいいんだろ」
	「空を送ってやる」
	「仕方がないな、手伝ってやるよ」
	「貸せ、特別に手伝ってやる」
	「結構疲れたしな……風呂入って寝るか」
2月6日	「まぁ、かわいい妹だからな。しょうがないさ」
	「空を冷やかしに行ってみるか」
	「やっぱり、よく似合ってるな、それ」
	「ああ……火が消えたみたいだ」
	「まぁ、オレはこれくらいの方が好きですけど」
	「もう遅いから寝ろ……また明日な」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「なんで、オレこんなに機嫌悪そうなんだ？」
	「オレも、同じかな。三人一緒ってのも悪くない」
	「こういうときは、優しくしてやろう」
2月8日	「別に、変でもいいじゃないか」
	「よせよ、昔とは違う」
	「空を裏切るわけには行かないか」
	「お小言なら勘弁な。もう寝るから……」
2月9日	「覚えてろ……いつか苛めてやる！」
	「しょうがねぇな……シートによだれ、たらすなよ」
	「空のヤツを迎えに行ってみるか」
	「イヤ、変じゃないさ。保母とかも似合いそうだな」
	「裸になったら、邪魔されてやるよ」
	「下着について」
	「そういうの、好きなのか？」
	「ああ、よく似合っているよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「乳房～」→
	「お尻～」→「空が上に～」→「今日は、もうこれくらいで～」
2月10日	「まあ、我慢するしかないか」
	「いや、忘れてたから、片付けようと思って……」
	「ちょっと空の働きぶりでも見学に行くかな」
	「それは……さすがに嫌かもしれない」
	「腹が減っては戦はできぬ、と言うな」
	「わかった、行かせてもらうよ」
	「してもらう側ってのも、いいもんですよ」
	「わかったわかった。一緒に出かけるか」
	「とりあえず、風呂に入って寝るよ」
2月11日	「とりあえず、顔を洗ってくるよ」
	「仕方ないさ。三人じゃデートにならないし」
	「映画や遊園地の立場は……？」
	「オレは帰ってきたんだ……もう無理に変わる～」
	「冗談だって。それ、なかなか似合ってるぞ」
	「空が相手なら、甘えられても許してやるよ」
	「じゃあ、さっさと入って寝るとするか」
2月12日	「気をつけて行ってこいよ」
	「オレは、そろそろ会社に行くけど？」
	「空のこと、信じてやるから……明日は早い～」
2月13日	「おとなしく留守番してるか」
	「オレが立て替えておいてやるよ」
	「年寄りをからかうなよ」
	「明日の昼までの辛抱だろ？」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
2月14日	「空からの連絡もないし、もう少し様子を見るか……」
	「チョコなんて、別にいつでもいいって」
	「かのこといるときだって楽しいぞ」
2月15日	「そろそろ家に帰るか」
	「オレに甘えたいのか？」
	「なんなら、眠くなるまで相手してやろうか？」
2月16日	「仕方ないな、その辺で時間を潰すか」
	「それでも顔ぐらい出しておくか」
	「いや、その通りだな」
	「やっぱり音楽の道を捨てられない……」
	「話でもしようと思ってな」
	「まぁ、ちょっとな……面倒な問題があって」
	「空は、オレのことどれくらい好きだ？」
2月17日	「それじゃ、ひとりで行くしかないか」
	「千紗都と話してから行くか」
	「なら、明日オレの家に遊びに来いよ」
	「そろそろ空が来る頃だな……」
	「こんなゴツいのが抱き枕でもいいのかよ？」
2月18日	「はいはい、空ちゃんの勝ちですね～」
	「はいはい……送ってやるけど、運賃は取るぞ？」
2月19日	「送るだけならいいだろ？」
2月20日	「空を誘う」
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「乳房～」→
	「横になって～」
2月21日	「まあ、いいがな……」
	「気が向けばな」
	「家族なんだから、当たり前だろ？」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「まったくだな……最近つくづくそう思うよ」
	「今はなにも考えるな。いいな？」
	「やっぱり、プロに任せた方がいい」
	「空の様子を見に行こうか」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利は～」
	「空の様子でも見に行くか」
	「お前がいないと、寂しいんだ」
2月25日	「わかったよ、とことんつき合ってやる」
	「やはり気になる。会うくらいいいだろう」
	「デートとして楽しめた方が、いいんだよ」
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」
	「ここまで綿密には、考えてないけどな」
	「もうちょっと、デートを続けるか」
	「空の部屋へ行く」
	「下着について」
	「そういうの、好きなのか？」
	「ああ、よく似合っているよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「乳房～」→
	「お尻～」→「空が上になって～」
	「今日は、もうこれくらいでいいだろ」
2月26日	「お前のわがままくらい、オレがなんとかして～」
	「好きな女から、離れたくはない」
	「かけがえない妹だ」
	「側にいてあげたい」
3月6日	「空に会いに行く」

Ending 4　空・奴隷エンド

かのこを犠牲にすればOK!

パターンとしては、千紗都・奴隷エンディングと同じ。Ending3のチャートを基本にH・SLGで空を奴隷化しよう。また、奴隷エンディングに向かうために必要な「鬼畜ルート」の確保は、2月17日～20日に登場するかのこへの鬼畜行為でフォローしよう。

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
空が轢かれていない
空を奴隷化している
千紗都を奴隷化していない

Ending 5　空・ウェディングエンド（未留学）

千紗都シナリオでの「空への浮気」がカギ

空編のトゥルーエンドともいえるエンディング。最大の注意点は、千紗都シナリオから開始しなければならないことだ。チャートに沿ってプレイすれば、エンディングの条件は満たせる。つまりは、「常に空の信頼度が千紗都より高い」状況を保つのがポイント。そうすれば、2月14日に空との浮気が成立、2月25日に幼児化する。

▶2月14日に空と浮気できないと、攻略失敗。

▲以降の２つのエンディングへの分岐地点になるので、要チェック。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が轢かれている
千紗都を奴隷化していない
3月3日、幼児化した空と浴室で「試してみるか……」を選択してない
3月3日、桜の並木道で「例え不幸になっても取り戻す」を選択する

空ウェディングエンド(留学) 攻略チャート

場所	選択肢
-	千紗都シナリオでゲームを始める
2月2日	「もっとオレ色に染めたくなるな」
	「その方が普通だろ？」
	「腹も減ったし、頼む」
2月3日	「今日もサボる」
	「仕方ねぇな……言っとくが、あんま酷使すんなよ」
	「オレはかまわないが……本当にいいのか？」
2月4日	「仕方ない……空と出るか」
	「妹の方がいいと思うがな」
	「空を迎えに行く」
	「空と帰ろうと思ってな」
	「気持ちはわかるけどな」
	「冗談じゃない！　あんなもん見るのもゴメンだ！」
	「人それぞれだろ」
	「エッチに誘わない」
2月5日	「空を送ってやる」
	「悪いな、近所づきあいが大変でな」
	「そりゃ、手料理の方がいいですけどね」
	「エッチに誘わない」
2月6日	「なんだよ、ヤキモチでも妬いてるのか？」
	「面倒なことは、さっさと片付けるか……」
	「空を冷やかしに行ってみるか」
	「へぇ。よく似合っているじゃないか、それ」
	「ああ……火が消えたみたいだ」
	「これなら、ミルクと合うんじゃないですか？」
	「エッチに誘わない」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「お前は気にしすぎなんだよ」
	「そうだな、ここでするのも悪くないか」
	「だいぶ、こなれてきたみたいだな」
	「舌を這わせる」
	「どうだろうな……よくわからない」
2月8日	「できる限り続くといいな」
	「まぁ……飽きたらな」
	「空は、オレが『お父さん』でいいのか？」
	「だとすると……二人ともモノにするのも悪くないかな」
	「冗談に決まってるだろ」
2月9日	「オレは本気だからな」
	「昨日少しな……」
	「エッチに誘わない」
	「空のヤツを迎えに行ってみるか」
	「いや、変じゃないさ。保母とかも似合いそうだな」
	「ああ、そうした方がいい」

場所	選択肢
2月10日	「まあ、我慢するしかないか」
	「いや、忘れてたから、片付けようと思って……」
	「ちょっと空の働きぶりでも見に行くかな」
	「それは……さすがに嫌かもしれない」
	「気が向いたらいってやるよ」
	「してもらう側ってのも、いいもんですよ」
	「まあ、考えておくか……」
	「悪いな、期待に添えなくて」
2月11日	「いっそ、久美子さんでも誘うか」
	「いいじゃないですか、可愛らしくて」
	「冗談だって。それ、なかなか似合ってるぞ」
	「さて、それじゃ風呂でも入るかな」
2月12日	「気を付けて行ってこいよ」
	「結局のところ、自分の気持ち次第でしょう」
	「早く寝ろよ。明日は早いんだろ？」
2月13日	「おとなしく留守番してるか」
	「無理にでも忘れた方がいいかもしれないですね」
	「そうか？　それじゃ、また今度来るか？」
	「もしかして、オレのこと好きなのか？」
	「ホントに子供だな、駄々をこねるな」
	「まぁ、無理に付き合わせる気はないさ」
2月14日	「空からの連絡もないし、もう少し様子を見るか……」
	「空、オレは別にお前のことを嫌ってなんかいないぞ」
2月15日	「なにも考えなくていい……」
	「そろそろ家に帰るか」
	「元気づけた方が、いいのかもな」
	「軽くはずかしい思いをさせて、苛めるのもいいな」
	「自分で愛撫～」→「自分の姿～」→「自分を～」→
	「自分で愛撫～」→「自分の姿～」→「自分を～」→
	「自分で愛撫～」→「自分の姿～」→「自分を罵らせる」
	「いや、……なんでもないよ」
	「よし、後一週間したら付き合え」
2月16日	「なぁ、これからしないか？」
	「仕方ないな、その辺で時間を潰すか」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱり音楽の道は捨てられない……」
	「考え事したらノドが渇いたな」
	「たまにはオレが作ってやろうか？」
	「さて、夜食だ夜食だ！」
2月17日	「千紗都を押し倒さない」
	「久美子さんに会っていく」
	「そうか、相変わらず忙しい人だな」
	「風呂に入って寝るか」
	「わかった、頼むよ」
2月18日	「はいはい、空ちゃんの勝ちですね～」
	「はいはい……送ってやるけど、運賃は取るぞ？」

空 幼児化Ver.

場所	選択肢
	「かのこのところに行く」
	「なんて、なに考えてるんだ」
2月19日	「それじゃ、気をつけてな」
	「家に帰る」
	「『お兄ちゃんて』って呼んでくれた方がいいかな」
	「やっぱり、一緒に行ってやった方が良かったか？」
	「オレも、お前を抱きたかったからな」
	「下着について」
	「空らしいよな、それ」
	「ああ、よく似合ってるよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房を～」→「お尻を～」→
	「頭や頬～」→「乳房を～」→「お尻を～」→
	「空が上に～」→「今日は～」
2月20日	「空を誘う」
	「頭や頬～」→「乳房を～」→「お尻を～」→
	「お尻を～」→「横になって……楽にするんだ」
2月21日	「どこか行きたいところでもあるのか？」
	「まあ、いいがな……」
	「縁起でもないこと言うな」
	「空のつらい顔は、オレも見たくないからな……」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「まったくだな……最近つくづくそう思うよ」
	「今はなにも考えるな。いいな？」
	「やっぱり、プロに任せた方がいい」
	「空の様子を見に行こうか」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「千紗都の見舞いに行くか」
	「お前がいないと、寂しいんだ」
2月25日	「わかったよ、とことんつき合ってやる」
	「やはり気になる。会うくらいいいだろう」
	「デートとして楽しめた方が、いいんだよ」
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」
	「まぁ……行き当たりばったりかな？」
	「もうちょっと、デートを続けるか」
2月26日	「本当に自分のやりたいことまで我慢すると～
	「それでも、自分の夢を貫きたい」
	「かけがえない妹だ」
	「側にいてあげたい」
3月2日	「いや……駄目だ！」
3月3日	「どれほど不幸になっても取り戻す」

Ending 6　空・幼児化エンディング

最後まであきらめずにいること

Ending5と違うのは、3月2日以降の選択肢のみ。右の条件の通りに選択するだけでOKなので、直前でセーブしておけば使い回しが効くぞ。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が轢かれている
3月2日、幼児化した空と浴室で「試してみるか……」を選択してない
3月3日、桜の並木道で「失うよりはこのままでいい……」を選択する

Ending 7　空・幼児化エンディング（Dark）

幼児化した空に手を出せば…！

こちらもEnding5からの派生エンディング。3月2日以降に、Ending5とは違う選択（右の条件参照）をすればいい。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が轢かれている
千紗都が奴隷化していない
3月2日、幼児化した空と浴室で「試してみるか……」を選択している
3月3日、桜の並木道で「失うよりはこのままでいい……」を選択している
※「千紗都・女王様エンディング」、「空・ウェディングエンド（未留学）」「空・幼児化エンディング」の条件も満たしていない

Ending 8　千沙都・女王様エンディング

2月14日からの行動が超重要！

基本はEnding5と同じ。ただ、2月14日の空との浮気～25日の幼児化までの間に、千紗都を奴隷化する必要がある。短期間なので、効率良くやろう。

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空が轢かれている（条件は、空に浮気している、空の信頼度80以上）
千紗都の心情が「従属」か「忠誠」（奴隷化している）
3月3日、桜の並木道で「例え不幸になっても取り戻す」を選択する

Ending 9　2人と駆け落ちエンド

調教をうまく使って2人の信頼度を高めよう

基本的に千紗都は選択肢、空はH・SLGで信頼度を上げる。どちらのシナリオでもOKだが、空の幼児化に引きずられないためにも、空シナリオがオススメ（チャートはこちら）。

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
空が轢かれていない
久美子・かのこに対して鬼畜度アップな選択をしていない
千紗都&空を奴隷化していない
千紗都&空とHしている（非ヒロインとのHをしていない条件もあり）
※「千紗都・空のウェディングエンド」「日奈美・久美子・かのこのハッピーエンド」の条件を満たしていない

2人と駆け落ちエンド 攻略チャート①

場所	選択肢
ー	空シナリオでスタート
2月2日	「いつまでも引きずらない明るさには感心するな……」
	「なんだ？　まだ余韻を楽しんでんのかよ？」
	「今夜もちゃんと可愛がってやるからな」
	「下着について」
	「空らしいよな、それ」
	「ああ、よく似合ってるよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「お尻～」→
	「お尻～」→「それじゃ、もっと可愛がって～」
	HARD-快感を教え込む
	「そのわりに～」→「このまま～」→
	「ちゃんと一緒に～」→「それじゃ、もっと可愛がって～」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「お尻～」→
	「お尻～」→「空が上になって～」
2月3日	「今は兄妹とか、家族とか実感する方が嬉しいがな」
	「今日もサボる」
	「まぁ、確かに千紗都はいい女だな」
	「もっとドキドキすることをしてやろうか？」
	「下着について」
	「今日は意外と可愛いじゃないか」
	「ああ、良く似合ってるよ」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「お尻～」→
	「乳房～」→「横になって～」→「それじゃ、もっと～」
	SOFT-優しく抱く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「お尻～」→
	「お尻～」→「後ろを向くんだ～」→「それじゃ、もっと～」
	HARD-快感を教え込む
	「それなら～」→「じゃあ、入れて～」→「どうして～」→
	「空が上に～」→「一気にイカせ～」→「ほら、横に～」
2月4日	「千紗都とゆっくりするか」
	「久美子さんのところに行く」
	「そりゃ、手料理の方がいいですけどね」
	「ゴキブリくらい自分でなんとかしろよ……」
	「怖くないように、一緒に寝てやるから」
	「下着について」
	「なんか、いやらしい感じだな」
	「ああ、良く似合ってるよ」
	HARD-快感を教え込む
	「それなら～」→「じゃあ～」→「どうして～」→
	「尻を～」→「それじゃ、もっと可愛がって～」
	HARD-快感を教え込む
	「そのわりには～」→「どうして～」→「空が上に～」→
	「一気にイカせて～」→「尻をこっちに～」→「それじゃ～」
	Lesson-奉仕
	「キスしてやれば～」→「とりあえず～」→
	「その特別な～」→「何度も先端にキスする～」
2月5日	「もうちょっと違う運動なら、考えてもいいが」
	「それより千紗都と一緒にいたい」
	「今度遊びに行こうな」
	「悪いな、近所づきあいが大変でな」
	「そうですね……あまり好きじゃないです」
	「風呂に入ってくるから、後でまた来いよ」
	「下着について」
	「空らしいよな、それ」
	「ああ、良く似合ってるよ」
	Lesson-自慰
	「とりあえず～」→「軽く～」→「乳首～」→「股間～」→
	「撫で～」→「下着の～」→「優しく～」→「軽く掻く～」→
	「一番敏感～」→「下着の～」→「乳房～」×3→
	「頭や頬を～」→「乳房を～」→「お尻を～」→
	「お尻を～」→「後ろを向く～」→
	「それじゃ～」
	Lesson-言葉
	Lesson-後ろも
	「空は人より敏感な～」→「それじゃ、もっと～」
	SOFT-希望を聞く
	「頭や頬～」→「乳房～」→「お尻～」→「お尻～」→
	「空が上になってくれるか？」
2月6日	「なんだよ、ヤキモチでも妬いてるのか？」
	「千紗都も待ってるし帰るか」
	「オレと二人じゃイヤか？」
	「これなら。ミルクと合うんじゃないですか？」
	「なんなら、今から可愛がってやろうか？」
	「胸を愛撫～」→「アソコを愛撫～」→「服を脱が～」→
	「胸を愛撫～」→「アソコを愛撫～」→「中に指を～」
2月7日	「久美子さんの方を手伝いに行くか……」
	「たいしたことはないって言ってたよな、確か」
	「オレも、同じかな。三人一緒ってのも悪くない」
	「こんな時こそ、激しくするべきだな」
2月8日	「普通はあんなにキャンキャン喜ばんわな」
	「よせよ、昔とは違う」
	「二人ともモノにするのも悪くない」
	「お小言なら勘弁な。もう寝るから……」
2月9日	「覚悟しろ……さっそく仕返しだ！」
	「口でしてくれないか？」
	「唇でしごくようにするんだ」
	「怠けることばっかり考えているからだ。自分で歩け」
	「そうだな……」
	「久美子さんのところにでも寄ってみるか」
	「旦那さんは、そんなつもりはなかったと思いますよ」
	「部屋に戻って、自分の分をやれよ」
2月10日	「仕方がない、買いに行くか」
	「まあ、考えてみようかな」
	「ちょっと空の働きぶりでも見学に行くかな」
	「やっぱり、よく似合ってるな、それ」
	「制服姿の空を……ってのも、いいな」
	「なにも～」→「乳首に～」→「大事な～」→
	「なにも～」→「乳首に～」→「大事な～」→
	「なにも～」→「どうする？　そろそろ入れてやろうか？」
	「気が向いたらな。まぁ、考えておくよ」
	「明日で終わりってわけでもないんだから」
2月11日	「面倒だな……一人で行こうかな」
	「せめて、もう少しスリットをきつくしろ」
	「じゃあ、さっさと入って寝るとするか」
2月12日	「病院まで送ってやるよ」
	「だったら、行かなきゃいいじゃないですか」
	「空のこと、信じてやるから……明日は
2月13日	「暇つぶしに出かけるか」
	「どうして忘れることができないんですか？」
	「なに、安物だったら買ってやるぞ」
	「それは光栄だな」
	「……少し抜け出すか？」
	「まぁ、無理に付き合わせる気はないさ」
2月14日	「千紗都のヤツを迎えに行った方がいいか……」
2月15日	「そろそろ家に帰るか」

P.105の左上
攻略チャート②へ

2人と駆け落ちエンド 攻略チャート②

場所	選択肢
2月15日	「別にいい、オレも同じだ」
	「それじゃ、部屋に戻るわ」
	「オレに甘えたいのか？」
	「よしよし。それじゃ、これから可愛がってやろう」
	「下着について」
	「今日は大人っぽいな」
	「ああ、良く似合ってるよ」
	Lesson-後ろも
	「優しく～」→「蕾を～」→「指を～」→「アソコも～」→
	「蕾を～」→「指を入れて～」→「アソコも～」→
	「このまま～」
	「それじゃ、もっと可愛がってやるよ」
	Lesson-言葉
	「空の希望～」→「頭や頬～」→「乳房」→
	「お尻～」→「お尻～」→「空が上になって～」
	「それじゃ、もっと可愛がってやるよ」
	Lesson-拘束
	「軽くアソコ～」→「愛撫～」→「痛すぎないよう～」
2月16日	「なあ、これからしないか？」
	「時間まで、空に相手してもらうかな」
	「自分で～」→「愛撫して～」→「言葉で～」→
	「自分で～」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱりオレはここに残りたい……」
	「このまま部屋にいる」
	「話でもしようと思ってな」
	「たいしたことじゃないよ。そんな顔するな」
	「空は、オレのことどれくらい好きだ？」
2月17日	「じゃあ、ちょっと相手してくれないか」
	「口でして～」→「唇でしごくようにするんだ」
	「千紗都と話してから行くか」
	「なら、明日オレの家に遊びに来いよ」
	「そろそろ空が来る頃だな……」
	「こんなゴツイのが抱き枕でいいのかよ？」
2月18日	「はいはい、空ちゃんの勝ちですね～」
	「はいはい……送ってやるけど、運賃は取るぞ？」
2月19日	「それじゃ、寝るわ」
2月20日	「空を誘う」
	「口でしてくれないか？」
	「舌を使って……舐めるんだ」
2月21日	「まあ、いいがな……」
	「縁起でもないこと言うな」
	「家族なんだから、当たり前だろ？」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「まったくだな……最近つくづくそう思うよ」
	「今はなにも考えるな。いいな？」
	「やっぱり、プロに任せた方がいい」
	「空の様子でも見に行こうか」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「空の様子でも見に行こうか」
	「お前がいないと、寂しいんだ」
2月25日	「わかったよ、とことん付き合ってやる」
	「やはり気になる。会うくらいいいだろう」
	「デートとして楽しめた方が、いいんだよ」
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」
	「相手にまかせたいってのが本音だな」
	「もうちょっと、デートを続けるか」
	「今日はもう寝る」
2月26日	「お前のわがままくらい、オレがなんとかしてやるよ」
	「好きな女から、離れたくはない」
	「かけがえのない妹だ」
	「側にいてあげたい」

H・SLGでは選ぶ「コマンド」が重要！

このチャートを始め、一部のチャートにあるH・SLG時のHの進め方は、あくまでも一例。「Soft→優しく抱く」や「Lesson→自慰」など、最初のコマンドさえ合わせておけば、あとは換えても可。

第二章　DUO　編

Ending 10　千沙都＆空・ダブルウェディング

選択肢さえ間違えなければ、らくらくエンディング

ＤＵＯ編は、選択肢による信頼度の増減だけでエンディングが決まる完全なＡＶＧ。選択肢自体は明らさまなので、パラメータ画面を見つつ進めていけば、チャートなしでもエンディング条件を満たせるはずだ。なお、チャートには一例ではあるが、増減する信頼度を同時掲載しているので、参考にしてほしい。

エンディングの条件
久美子・日奈美・かのこの告白をすべてかわす
千紗都＆空の信頼度がどちらも70以上で、２人とＨしていること
23日の朝に千紗都の掃除の手伝いに、「そこまで言うなら手伝ってやるよ」を選択する （信頼度70以上なら、その夜に千紗都とＨ）
25日の夜に空と公園で遭遇するので、そのままデートに誘う。 （信頼度70以上なら、その後に空とＨ）

千沙都＆空ダブルウェディング 攻略チャート

場所	選択肢	人名
2月1日	「空はよくオレのことがわかったな」	空＋4
2月2日	「襲われてもいいならいいぞ」	千紗都＋1
	「そうだな……そうするか」	千紗都＋5
2月3日	「そうだな。一緒に行くか」	空＋4
	「もしかして、子供が好きだとか？」	久美子＋5
	「こんな女性に甘えられたい！」	久美子＋10
2月4日	「今日は寄るところあるから……」	空＋4
	「なかなか鋭い子だねぇ」	久美子＋5
	「きっと、束縛したくなかったんですよ」	久美子＋10
2月5日	「実はヒナも狙っていたんだぞ」	日奈美＋5
2月6日	「それは……正しいと思いますよ」	-
	「オレにはできませんよ……」	久美子＋15
2月7日	「オレがいないと、ダメなんだよな」	空＋4
2月9日	「今度おいしいケーキの店に行かないか？」	日奈美＋5
	「元恋人だ」	千紗都＋5
	「中に入るか……」	-
	「中庭の方に行ってみるか……」	-
2月10日	「そろそろ帰る」	-
2月11日	「まあ、本人が納得するまで待つさ」	日奈美＋5
2月12日	「それは光栄だな」	かのこ＋5
	「やれやれ、まだまだだな」	-
	「実行したことはないだろうが！」	-
	「言い過ぎってことならお互い様だろ」	空＋4
2月13日	「せっかくだから、いただくか」	-
	「憶えてるよ。ほら……」	千紗都＋5
	「無理をするな」	
2月14日	「そんなこと最初からわかってるよ」	千紗都＋5
	「いや、まったくできません」	-
	「日奈美の気持ちには応えられない」	-
2月15日	「今日は空につき合おうかな」	空＋4
	「かのこのことをもっと知りたいからな」	かのこ＋3
	「結構サマになってるじゃないか」	空＋4
2月17日	「オレのこと好きか？」	かのこ＋3
	「ここはオレの家だからな……」	千紗都＋1
	「今は答えられない……」	-
2月18日	「ありがとうな」	かのこ＋3
	「かのこといるときだって楽しいぞ」	かのこ＋3
2月19日	「うまいよ。本当に」	かのこ＋3
2月20日	「今は教授との仲を取り持ってやらないと」	-
	「留学しない」	-
2月22日	「二人まとめて引き受けてやるよ」	-
2月23日	「そこまで言うなら手伝ってやるよ」	-
	「家族だからな……」	千紗都＋1
2月24日	「心配事でもあるのか？」	空＋4
2月25日	「雰囲気たっぷり、古都を満喫する散策コース」	空＋4
	「デートっぽくって、どうやるんだよ？」	-
	「肩を抱く」	空＋8
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」	空＋4
	「今度は、自腹で来るか？」	空＋4
	「怖いことなんて、何もないだろ」	空＋4
2月27日	「わかったよ……」	千紗都＋1

Ending 11、12　千沙都＆空・赤ちゃんエンディング

千紗都寄りか空寄りかでエンディングが変化

Ending10のチャートを参考に、千紗都と空のどちらとＨするか（右の条件参照）を決めればＯＫ。なお第一章でも、各ウェディングルートで、千紗都なら２月26日の「かけがえない妹」と３月６日の「わがままでも～」以外、空なら2月26日の「かけがえない妹」以外の選択をすれば同種のエンディングになるぞ。

エンディングの条件
久美子・日奈美・かのこの告白をすべてかわす
千紗都＆空の信頼度がどちらかが70以上で、どちらかとＨしていること
23日の朝に千紗都の掃除の手伝いに、「そこまで言うなら手伝ってやるよ」を選択する （信頼度70以上なら、その夜に千紗都とＨ）
25日の夜に空と公園で遭遇するので、そのままデートに誘う。 （信頼度70以上なら、その後に空とＨ）

第三章　DARK編

ＤＡＲＫ編は、ゲーム開始時に選んだヒロインが、最初から奴隷化しているという特徴がある。また、Ｈのパターンも豊富で、第一章をほとんどＨせずにプレイした人でも、全ＣＧを回収できるようになっている。その中でもDARK編でしか見ることのできないレアCGは、P.107で紹介してあるのでチェックしよう。

▲〝いい人〟ぶっていた分、思い切り楽しもう。

◀ヒロインは、最初から奴隷化。純愛系エンドはねらえないので注意。

攻略の第一ポイントは「朝」

ＤＡＲＫ編では、朝に女の子（サブキャラ含む）を誘ってＨをすることが可能（１日１回)。ここで選択した女の子は信頼度がプラスされ、ほかの章よりも的が絞りやすくなっているのだ。ただし、キャラによっては登場しない日もある（右の一覧を参照)。また、日奈美と久美子は、Ｈした翌日には会えない点も注意しよう。

▲ＤＡＲＫ編の１日は、この「朝Ｈ」の選択から始まる。

キャラクター登場チャート

日付	登場キャラ
2月11日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月12日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月13日	千紗都、空、久美子、かのこ
2月14日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月15日	千紗都、空、久美子、かのこ
2月16日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月17日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月18日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月19日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月20日	千紗都、空、久美子、かのこ
2月21日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月22日	千紗都、空、久美子、かのこ
2月23日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月24日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月25日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月26日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ
2月27日	千紗都、空、久美子、かのこ
2月28日	千紗都、空、久美子、日奈美、かのこ

check point めくるめく調教の世界

プレイヤーの嗜好で選べるとはいえ、ゲームを完全制覇するには、やはり調教は必須。ここでは、そんなＨ・ＳＬＧをシステム的に解析していくぞ。

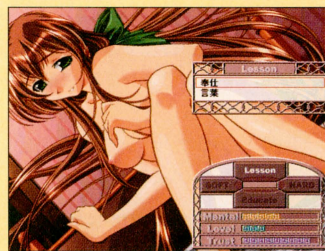
その1　4つのコマンドの使い分け

基本システム編でも解説した、Ｈ・SLGシーンで選ぶことになる「Adult」コマンド。各コマンドは、その調教が成功することにより下表にある「成功時レベル＋○」などの○の分だけパラメータが上昇する。そして、Levelが一定に達するごとに新しい調教内容が「LESSON」に追加されるのだ。最終的にどんな調教ができるようになるかも、下の表を参照してほしい。

◀もちろん、第一章のＨ・ＳＬＧでも、理論は通用する。

調教メニュー一覧	
Lesson	（成功時　Level　＋１／Adult　＋２）
	奉仕／言葉／自慰／後ろも／拘束
Soft	（成功時　Level　＋１／Adult　＋１）
	優しく抱く／口でしてもらう／希望を聞く
	自慰をさせる／オシリを開発／
	千紗都を縛る（千紗都調教時）／空を縛る（空調教時）
Hard	（成功時　Level　＋２／Adult　＋１）
	快感を教え込む／奉仕をさせる／言葉でなぶる
	恥辱を煽る／オシリを調教／Mとして調教
Educate	（成功時　Level　＋３／Adult　＋２～３）
	性奴隷としての挨拶／性奴隷としての心得

１回のＨで調教は４回まで

通常できる調教回数は、３回まで。ただし、言葉及びＨに失敗した場合はカウントされず（１回のみ)、最高４回の調教が可能だ。また下表のように、特定の回数の調教ではレベル上昇値に補正がかかるので覚えておこう。

▲調教回数は、「Mental」値の残りでチェック。「言葉」の失敗は、減らないのだ。

調教回数によるレベルの上昇数値補正

	回数	レベル数値補正	ゲージの色
千紗都	1回目	0	緑
	2回目	+5	黄
	3回目	+5	赤
	4回目	0	赤
空	1回目	0	緑
	2回目	+5	黄
	3回目	+5	黄
	4回目	0	赤

その2　奴隷化への道

今回の攻略でも、エンディングの条件の中に「奴隷化」という言葉がよく出る。では、どうすれば千紗都と空は奴隷化するのだろうか？　ここでは、その条件を一覧表にしてみた。若干、空の方がキビしい条件であるが、調教内容を特化していけば、２人とも意外に簡単に奴隷化してくるはず。ちなみにサブキャラは、パラメータではなくイベントで奴隷化するので覚えておこう。

▲サブキャラの奴隷化は、１つのイベントと考えていい。

◀右囲みの２人の傾向を参考に、効率良く奴隷化しよう。

奴隷化の条件	
千紗都	Levelが70以上(非ヒロイン時も同じ条件) 「Lesson→奉仕」、「Lesson→自慰」が成功済み
空	Levelが70以上（非ヒロイン時は50以上） 「Lesson→奉仕」、「Lesson→自慰」が成功済み その時の調教時に「Educate→教育」が失敗終了していない

千沙都の場合

調教によってLevelが上がりにくい千紗都。その分、Hardへの耐性があり、調教による信頼度の低下もないので強気にいってもＯＫ。お風呂Ｈ、朝Ｈが千紗都の好みだ。

空の場合

空は強引な調教をすると。すぐ信頼度が低下。その分、成功すれば信頼度もLevelも上がるので、Softから、じっくりいこう。また、Ｈの前に下着をほめるのも効果的。

Ending 13　千沙都・一途エンド

エンディングの条件
千紗都シナリオでゲームを始める
空に浮気せず、千紗都の信頼度が80以上の数値

Ending 14　千沙都・壊れたエンド

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
空の信頼度が高い、もしくは千紗都の信頼度が低い

この2つのシナリオは両極端でいこう!

Ending13の方は、非常にクリアが簡単。千紗都シナリオで始めれば、千紗都の方が信頼度が高いので、普通に千紗都寄りにプレイしているだけでもクリアできるはず。ただし、14の方は、逆にその状況を覆さなくてはならないため、非常に困難。千紗都には一切関わらないくらいのつもりで、徹底的な空びいきでいこう。

▲DARK編では、初期信頼度が60と、かなり高い。13を狙うのはもはや簡単。

◀14狙いでは、空オンリーで。下着ほめを始め、あらゆる手段で信頼度アップ。

千沙都・特殊H発生条件

場所	エンディングの条件
お風呂	朝のHで「奉仕をしてもらうかな」を終了させると、イベントが発生 ※以後はお風呂でのHが可能となる
温室	朝のHで「奉仕をしてもらうかな」を終了させると、イベントが発生 ※以後はお風呂でのHが可能となる
台所 書斎	朝のHで「軽く遊ぶとするか」を選択 台所で「いつも通りでよい」を選択後、さらに「オモチャで遊ぼう」を選択 調教時、「Educate→苦痛を快感に」の２回目以降から発生する

Ending 15　空・壊れたエンド（高）

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
千紗都よりも信頼度が高い

Ending 16　空・壊れたエンド（低）

エンディングの条件
空シナリオでゲームを始める
千紗都の方が信頼度が高い

朝と夜のHを最大限に活用しよう

条件としては、千紗都の2つのエンディングと同じ。Ending13&14もそうだが、クリアの条件の中に「奴隷化」というのは入ってない。つまり、極端な調教をしなくても、空寄りにプレイする(15)か、千紗都寄りにプレイする(16)ことでクリアは可能である。ただ空には、特殊な調教が用意されており、せっかくの奴隷化を楽しむのも手。例えば、【後始末：EDUCATE→性奴隷としての教育で「後始末」を覚えさせたあと、H・SLG→SOFTで最後に後始末をさせる】など、数種類が用意されているので、余裕があれば見ておきたいところ。

◀朝Hしているだけでも、クリア可能だ(15)。

空・特殊H発生条件

場所	発生条件
音大	朝のHで「器具系」を選択、イヤリングを付ける その後、昼の行動選択で「空」を選択すると発生 ※朝のHで器具系を選択する限り、何回でも発生させることが可能 イベントのパターンは４つある
レストラン	A／朝のHで「器具系」を選択、イヤリングを付ける 昼の行動選択で「日奈美・久美子・かのこ」を選ぶと発生 B／音大でのHを２回選択すると、DARK編のみ音大→レストランへと続く ※朝のHで器具系を選択後、、「空」以外のキャラを選ぶことで何回も発生
サウナ	調教時に「Educate→どこまで耐えられるかな」を選択すると発生 ※イベントのパターンは３つ、以後は３回目の内容が続く １回目のサウナHで、特殊なパターンとして調教がそこで強制終了
散歩	夜の調教時「Educate→散歩に出る」を選択すると発生 ただし、①空が奴隷化している ②器具（バイブ）を使用した事がある ③そのH・SLGで「散歩」が失敗していない の3つの条件が揃わないと、調教内容「散歩」が出ない ※イベントのパターンは5つ
鏡の間	夜の調教時に「Hard→恥辱を煽る」を２回選択すると発生する ※以後は、「自室での自慰」と「鏡の間での自慰」が何回でも選択可能

Ending 17　2人・奴隷エンド

片方だけを奴隷化するだけなのでかなり楽？

条件は「２人とも奴隷化」だが、１人はすでに奴隷化済みなので、非ヒロインを率先して調教して奴隷化しよう。信頼度をどちらも80以上にしなければならないため、非ヒロインの方はかなりキツイかもしれない。そこで活用したいのが、朝H。ここで、ヒロインに「器具系H」をしておけば、夜の選択で非ヒロインを選ぶことができる。これなら１日に２人の信頼度を上げることができるのだ。

▲ある意味、このゲームの究極のエンディングともいえる。

◀朝に器具Hをすれば、夜に非ヒロインが選べる。

エンディングの条件
千紗都＆空を奴隷化させ、両方の信頼度が80以上

入手しにくいCGをチェック

ＤＡＲＫ編の冒頭でも書いたレアなＣＧ。下で紹介する２つのシーンは、左のEnding17を狙う際には条件がかぶるため、比較的入手しやすい。ぜひとも２人奴隷化の記念に回収しよう。

◀▲意外と少ない、２Ｐプレイ。キミのディスプレイ上で見てほしい。

レアCG入手条件表

日時	CGと内容	条件等
2月27日	千紗都と空と…… （千紗都攻め空受け）	千紗都がヒロインであること 空に浮気して奴隷化させている 千紗都＆空の信頼度が80以上
2月28日	空と千紗都と…… （空攻め千紗都受け）	空がヒロインであること 千紗都に浮気して奴隷化させている 千紗都＆空の信頼度が80以上

サブヒロイン攻略

ここからは、４人のサブヒロインを攻略！第１章のハッピーエンドを見るための攻略チャートをメインに、バッドエンド、DUO、DARKシナリオの攻略ポイントを解説する。

安岐山かのこ

出会いのチャンスを見逃すな

第１章のハッピーエンドを見るためには、かのこのTrustを上げることが最優先。自分から会いにいく必要がある２月４、5、9、15、17、19、23日には、チャートにある選択肢を選べばＯＫだ。なお、千紗都（非ヒロイン）とHしてしまうと、2月14日にかのこが主人公の家に宿泊するイベントが発生しない。

シナリオ		エンディングの条件	重要選択肢
第1章	ハッピーエンド	空シナリオでゲームを始める、かのこのTrustが80以上に達している かのこに対して鬼畜度アップな選択をしていない、空が車に轢かれていない 空と千紗都が奴隷化していない 2月26日(留学見送りパーティ)に千紗都、空に対して「いつでも抱きたい」を選択していない	2月20日 「例えそれでも、オレは～」
	バッドエンド	かのこに対して鬼畜度アップな選択をしている、空が車に轢かれていない 久美子が奴隷化していない	2月18日「少しイタズラしてみるか」
Duoシナリオ		とくになし	2月20日「かのこを幸せにしてやりたい」
Darkシナリオ		朝のキャラ選択でかのこを９回選択している	2月16日「やっぱり、音楽の道を～」

かのこ・ハッピーエンド

●空シナリオでゲームを始める

場所	選択肢
2月2日	「いつまでも引きずられない明るさには感心するな……」
	「朝からそんな話をするかよ……このスケベ」
	「疲れがたまってるからな、早めに寝ないと」
	「しばらく様子を見て……空に、あわせてやるか」
2月3日	「今は兄妹とか、家族とかを実感する方が嬉しいがな」
	「会社に顔を出す」
	「まあ、なんとかな」
	「どちらかと言えば、空が好みだぞ」
	「寝付いたら、ちゃんと部屋に運んでやるよ」
2月4日	「仕方ない……空と出るか」
	「妹の方がいいと思うがな」
	「教授の家に行ってみる」
	「冗談じゃない！　あんなもん見るのもゴメンだ！」
	「オネショしないように気をつけろよ？」
2月5日	「わかったわかった……つき合えばいいんだろ」
	「空を送ってやる」
	「家庭教師の仕事があるんだよ」
	「機会があったらな……」
	「結構疲れたしな……風呂に入って寝るか」
2月6日	「まぁ、可愛い妹だからな。しょうがないさ」
	「空を冷やかしに行ってみるか」
	「う～ん……スカートってのは新鮮だよな」
	「ああ……火が消えたみたいだ」
	「これなら、ミルクと合うんじゃないですか？」
	「もう遅いから寝ろ……また明日な」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「なんで、オレこんなに機嫌悪そうなんだ？」
	「オレも、同じかな。三人一緒ってのも悪くない」
2月8日	「別に、変でもいいじゃないか」
	「よせよ、昔とは違う」
	「空を裏切るわけには行かないか」
	「お小言なら勘弁な。もう寝るから……」
2月9日	「憶えてろ……いつか苛めてやる！」

場所	選択肢
2月9日	「しょうがねぇな……シートによだれ、たらすなよ」
	「かのこに会いに行ってみるか」
	「なに、安物だったら買ってやるぞ」
	「部屋に戻って、自分の分をやれよ」
2月10日	「まあ、我慢するしかないか」
	「いや、忘れてたから、片づけようと思って……」
	「ちょっと空の働きぶりでも見学に行くかな」
	「それは……さすがに嫌かもしれない」
	「腹が減っては戦はできぬ、と言うな」
	「気が向いたら行ってやるよ」
	「いいですね、そういうのって」
	「気が向いたらな。まぁ、考えておくよ」
	「明日で終わりってわけでもないんだから」
2月11日	「面倒だな……一人で行こうかな」
	「やっぱり色っぽいな、だから一発やらせろ」
	「じゃあ、さっさと入って寝るとするか」
2月12日	「気をつけて行ってこいよ」
	「オレは、そろそろ会社に行くけど？」
	「空のこと、信じてやるから……明日は早いんだろ？」
2月13日	「暇つぶしに出かけるか」
	「もしかして、オレのこと好きなのか？」
	「千紗都のお見舞いに行ってみるか」
	「……少し抜け出すか？」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
	「空からの連絡もないし、もう少し様子を見るか……」
	「だからって、いまさらどうにもならないだろ？」
	「かのこといるときだって楽しいぞ」
2月15日	「かのこの家にでも行くか」
	「オレに甘えたいのか？」
	「なんなら、眠くなるまで相手してやろうか？」
2月16日	「仕方ないな、その辺で時間を潰すか」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱり音楽の道を捨てられない……」※
	「話でもしようと思ってな」
	「まぁ、ちょっとな……面倒な問題があって」
	「空は、オレのことどれくらい好きだ？」
2月17日	「それじゃ、一人で行くしかないか……」
	「早いところ会社に行くかな」

場所	選択肢
2月17日	「この辺りをブラブラするか……」
	「なら、明日オレの家に遊びに来いよ」
	「そろそろ空が来る頃だな……」
	「こんなゴツいのが抱き枕でいいのかよ？」
2月18日	「はいはい、空ちゃんの勝ちですね～」
	「だったら、悪いがオレはくつろいでから行くよ」
2月19日	「かのこに会いに行く」
	「まぁ、問題なかったのならなによりだ」
	「こうして、話をするだけじゃダメか？」
2月20日	「ギリギリまで寝る」
2月21日	「どこか行きたいところでもあるのか？」
	「恥ずかしいヤツめ」
	「気が向けばな」
	「家族なんだから、当たり前だろう？」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「まったくだな……最近つくづくそう思うよ」
	「今は何も考えるな。いいな？」
	「やっぱり、プロに任せた方がいい」
	「かのこに会いに行くかな」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「かのこに会いに行くかな」
	「お前がいないと、寂しいんだ」
	「わかったよ、とことんつき合ってやる」
	「しばらく、そっとしておいた方がいいな」
2月25日	「デートとして楽しめた方が、いいんだよ」
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」
	「ここまで綿密には、考えないけどな」
	「もうちょっと、デートを続けるか」
	「今日はもう寝る」
	「お前のわがままくらい、オレがなんとかしてやるよ」
	「好きな女から、離れたくない」
	「かけがえない妹だ」
	「かけがえない妹だ」
3月6日	「奉仕させる」
	「胸を愛撫する」
	「下半身を愛撫する」
	「反応を見ながら動く」

バッドエンド攻略ポイント

最初の課題は、ヒロイン（千紗都、空のどちらでも可）を奴隷化すること。この条件を満たすと、２月18日に「少しイタズラしてみるか……」の選択肢が出現し、これを選べば鬼畜ルートへ進む。

◀この選択肢が分岐ポイントとなる。

日付	選択肢
2月16日	「やっぱり音楽の道を捨てられない」
2月18日	「かのこのところに行く」
	「少しイタズラしてみるか……」
2月19日	「かのこのところに行く」
	「そうか、それなら……」
2月20日	「おもしろい遊びをしようか？」
	「仕方ないな……オレがイケるように手伝ってやるよ」
2月23日	「かのこに会いに行くかな」
	「授業がつまらないなら、他の勉強をするか」
2月24日	「悪くはないな……これから先が楽しみだ」
	「かのこに会いに行くかな」

DUOシナリオ攻略ポイント

２月９日に音大で「中に入る」を選択すると、かのこに会える。それ以外の日は、自動的にかのこと会うことになるぞ。なお、２月20日に「かのこを幸せに～」を選べばハッピーエンド確定。

◀かのこは２月９日から登場する。

▲このあと、「かのこを幸せに～」を選ぼう。

DARKシナリオ攻略ポイント

朝のキャラ選択でかのこを９回選択する、７回目の選択肢で「やっぱり音楽の道を捨てられない」を選ぶ。この２つの条件を満たせばエンディング確定。残りの日数は適当に消化しよう。

◀内容は第１章のバッドルートと同じ。

▲いろいろなHパターンを見られる。

※最短の場合、2月16日に発生。

端本久美子

2月14日のHイベントを必ず見ておこう

2月14日までに久美子のTrustが60以上になっていて、「あなたがそれを望むなら……」を選ぶとHイベントに発展していくのだ。このイベントを見ていないと、攻略不可能になってしまうので、くれぐれも注意しておくようにしよう。

◀このHシーンを見られるかどうかが1つの目安。

シナリオ		エンディングの条件	重要選択肢
第1章	ハッピーエンド	空シナリオでゲームを始める、久美子のTrustが80以上に達している 久美子に対して鬼畜度アップな選択をしていない、空が車に轢かれていない 空と千紗都が奴隷化していない 2月26日(留学見送りパーティ)に千紗都、空に対して「いつでも抱きたい」を選択していない	2月14日「あなたがそれを望むなら…」 2月15日「つらすぎる……できるだけ力になってあげたい」 2月26日「この人が一番大切だ」
	バッドエンド	久美子に対して鬼畜度アップな選択をしている、久美子が奴隷化している 空が車に轢かれていない、土地の権利書を渡されている	2月15日「馬鹿げてる……オレが～」
Duoシナリオ		2月6日までに久美子のTrustが70以上に達している	2月6日「あなたがそれを望むなら…」
Darkシナリオ		朝のキャラ選択で久美子を7回選択している	とくになし

久美子・ハッピーエンド

●空シナリオでゲームを始める

場所	選択肢
2月2日	「いつまでも引きずられない明るさには感心するな……」
	「朝からそんな話をするかよ……このスケベ」
	「疲れがたまってるからな、早めに寝ないと」
	「しばらく様子を見て……空に、あわせてやるか」
2月3日	「今は兄妹とか、家族とかを実感する方が嬉しいがな」
	「会社に顔を出す」
	「まあ、なんとかな」
	「どちらかと言えば、空が好みだぞ」
	「寝付いたら、ちゃんと部屋に運んでやるよ」
2月4日	「仕方ない……空と出るか」
	「妹の方がいいと思うがな」
	「久美子さんのところに行く」
	「冗談じゃない！　あんなもん見るのもゴメンだ！」
	「オネショしないように気をつけろよ？」
2月5日	「わかったわかった……つき合えばいいんだろ」
	「空を送ってやる」
	「悪いな、近所づきあいが大変でな」
	「そりゃ、手料理の方がいいですけどね」
	「結構疲れたしな……風呂に入って寝るか」
2月6日	「まぁ、可愛い妹だからな。しょうがないさ」
	「たまには何か買っていくか」
	「久美子さんなら、そういうのが似合いそうですね」
	「ああ……火が消えたみたいだ」
	「まぁ、オレはこれくらいの方が好きですけど」
	「もう遅いから寝ろ……また明日な」
2月7日	「久美子さんの方を手伝いに行くか……」
	「空に悪いことしたかな……あとで謝っとくか」
	「オレも、同じかな。三人一緒ってのも悪くない」
	「こういうときは、優しくしてやろう」
2月8日	「別に変でもいいじゃないか」
	「よせよ、昔とは違う」
	「空を裏切るわけには行かないか」
	「お小言なら勘弁な。もう寝るから……」
2月9日	「憶えてろ……いつか苛めてやる！」
	「しょうがねぇな……シートによだれ、たらすなよ」
	「久美子さんのところにでも寄ってみるか」
2月9日	「多分、オレもそう言ったんじゃないかな……」
	「部屋に戻って、自分の分をやれよ」
2月10日	「まあ、我慢するしかないか」
2月10日	「いや、忘れてたから、片付けようと思って……」
	「ちょっと空の働きぶりを見学に行くかな」
	「う～ん……スカートってのは新鮮だよな」
	「んじゃ、アメリカンを頼むよ」
	「気が向いたら行ってやるよ」
	「気が向いたらな。まぁ、考えておくよ」
	「明日で終わりってわけでもないんだから」
2月11日	「いっそ、久美子さんでも誘うか」
	「いいじゃないですか、可愛らしくて」
	「冗談だって。それ、なかなか似合ってるぞ」
	「じゃあ、さっさと入って寝るとするか」
2月12日	「気をつけて行ってこいよ」
	「オレは、そろそろ会社に行くけど？」
	「結局のところ、自分の気持ち次第でしょう」
	「空のこと、信じてやるから……明日は早いんだろ？」
2月13日	「おとなしく留守番してるか」
	「無理にでも忘れた方がいいかもしれませんね」
	「なに、安物だったら買ってやるぞ」
	「年寄りをからかうなよ」
	「明日の昼間での辛抱だろ？」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
2月14日	「千紗都のヤツを迎えに行った方がいいか……」
	「あなたがそれを望むなら……」
	「まかせてください。きっとオレが……」
	「囁きかける」
	「優しく愛撫する」
	「強く愛撫する」
	「無理に堪えなくてもいいですよ」
	「かのこといるときだって楽しいぞ」
2月15日	「つらすぎる……できるだけ、力になってあげたい」
	「そろそろ家に帰るか」
	「オレに甘えたいのか？」
	「なんなら、眠くなるまで相手してやろうか？」
2月16日	「仕方ないな、その辺で時間を潰すか」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱり音楽の道を捨てられない……」
	「話でもしようかと思ってな」
	「まぁ、ちょっとな……面倒な問題があって」
2月16日	「空は、オレのことをどれくらい好きだ？」
2月17日	「それじゃ、一人で行くしかないか……」
	「久美子さんに会っていく」
	「すぐに出発するというわけじゃないですから」
	「そうか、相変わらず忙しい人だな」
	「そろそろ空が来る頃だな……」
2月17日	「こんなゴツいのが抱き枕でいいのかよ？」
2月18日	「はいはい、空ちゃんの勝ちですね～」
	「だったら、悪いがオレはくつろいでから行くよ」
	「日奈美を手伝う」
	「バ～カ、帰って寝ろ」
	「明日でもいいか……？」
2月19日	「家に帰る」
	「久美子さんも『おばさん』だから、仕方ないか」
	「今は、オレだっているじゃないですか」
	「まぁ、問題なかったのならなによりだ」
	「こうして、話をするだけじゃダメか？」
2月20日	「ギリギリまで寝る」
2月21日	「どこか行きたいところでもあるのか？」
	「恥ずかしいヤツめ」
	「気が向けばな」
	「家族なんだから、当たり前だろう？」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「やっぱりプロに任せた方がいい」
	「空の様子を見に行こうか」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「空の様子でも見に行くか」
	「お前がいないと、寂しいんだ」
2月25日	「わかったよ、とことんつき合ってやる」
	「しばらく、そっとしておいた方がいいな」
	「デートとして楽しめた方が、いいんだよ」
	「時期が時期だから、ちょっと寒いけどな」
	「ここまで綿密には考えないけどな」
	「もうちょっと、デートを続けるか」
	「今日はもう寝る」
3月6日	「お前のわがままくらい、オレがなんとかしてやるよ」
	「この人が、一番大切だ」
	「好きな女から、離れたくはない」
	「かけがえない妹だ」
	「かけがえない妹だ」

バッドエンド攻略ポイント

2月14日までは、第1章の攻略チャートと同じように進め、15日に「馬鹿げてる～」を選ぶと鬼畜ルートへ分岐する。あとは、久美子を調教していけば、3月4日に土地の権利書を渡され、バッドエンド確定。

▲ここでの選択肢で展開が大きく変化する。

◀鬼畜ルートは、Hイベントが盛りだくさん。

日付	選択肢
2月15日	「馬鹿げてる……オレがなにもかも忘れさせてやる」
2月16日	「面倒だな……今日はもう帰るか」
2月17日	「久美子さんに会っていく」
2月18日	「久美子のところに行く」
2月19日	「家に帰る」
2月23日	「ええ、ちゃんと可愛がってあげますよ」

DUOシナリオ攻略ポイント

序盤から久美子に対する選択肢が多く出現するので、好感を与えるものを選ぶこと。2月6日までに久美子のTrustを70以上にして、「あなたがそれを～」を選ぶとエンディング確定。

◀やはり、車内のHシーンが重要となる。

▲このCGが見られればエンディングは目前だ。

DARKシナリオ攻略ポイント

とくに重要なポイントはなく、エンディングを見るためには、朝のキャラ選択で久美子を7回選択するだけ。7回目のイベントが終わると、そのままエンディングへと流れていく。

◀Hシーンでの選択肢はどれでもOK。

▲久美子を調教すると、こんなプレイも。

江崎日奈美

選択肢を要チェック!!

日奈美に対する選択肢は意外に少ない。そのため、選択肢を間違えてしまうと、Trustが条件の数値に満たない可能性もあるので注意しよう。また、2月23日のイベントも見逃さないこと。

シナリオ		エンディングの条件	重要選択肢
第1章	ハッピーエンド	千紗都シナリオでゲームを始める、日奈美のTrust80が以上に達している 2月13日に日の出菜館に行っている(2回目) 久美子とかのこに対して鬼畜度アップな選択肢を選んでいない 空が車に轢かれていない、空と千紗都が奴隷化していない	2月18日「日奈美を手伝う」 2月23日「どうせヒナの写真だしな～」
	バッドエンド	久美子とかのこに対して鬼畜度アップな選択肢を選んでいない 空が車に轢かれていない、空と千紗都が奴隷化していない 幸せ街道・千紗都ルートである、「二人で駆け落ちエンド」の条件を満たしていない	3月6日「千紗都の想いを無駄には～」
Duoシナリオ		2月11日に残業しない(残業するとバッドエンドと進行する)	2月11日「まあ、本人が納得する～」 2月14日「日奈美のことが好きだ…」
Darkシナリオ		日奈美のTrust90が以上に達している	とくになし

日奈美・ハッピーエンド

●千沙都シナリオでゲームを始める

場所	選択肢
2月2日	「守ってやりたくなるな」
	「お前は、オレのこと想ってくれてたな」
	「腹も減ったし、頼む」
2月3日	「会社に顔を出す」
	「まあ、なんとかな」
	「ちょっとした仕事があるんだ。勘弁してくれ」
	「それよりレポートだ」
2月4日	「千紗都とゆっくりするか」
	「エッチに誘わない」
	「空を迎えに行く」
	「空と帰ろうと思ってな」
	「場合にもよるだろう？」
	「冗談じゃない！　あんなもん見るのもゴメンだ！」
	「別に変じゃないだろ？」
	「エッチに誘わない」
2月5日	「それより千紗都と一緒にいたい」
	「エッチに誘わない」
	「今度遊びに行こうな」
	「仕方がないな、手伝ってやるよ」
	「貸せ、特別に手伝ってやる」
	「エッチに誘わない」
2月6日	「なんだよ、ヤキモチでも妬いてるのか？」
	「面倒なことは、さっさと片付けるか……」
	「千紗都も待ってるし帰るか」
	「オレと二人じゃイヤか？」
	「まぁ、オレはこれくらいの方が好きですけど」
	「エッチに誘わない」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「そうだな、オレもそうするか」
	「冗談だよ。なかなか色っぽいぞ」
	「三人も悪くないって……そう思ってる」
2月8日	「オレも千紗都と同じだよ」
	「よせよ、昔とは違う」
	「空は、オレが『お父さん』でいいのか？」
	「それでも……千紗都を裏切るわけには、いかないか」
	「冗談に決まってるだろ」
2月9日	「軽い冗談なんだがな」
	「まだ疑うのか？」
	「エッチに誘わない」

場所	選択肢
2月9日	「そうだな……」
	「空のヤツを迎えに行ってみるか」
	「いや、変じゃないさ。保母とかも似合いそうだしな」
	「ああ、そうした方がいい」
2月10日	「仕方がない、買いに行くか」
	「まあ、考えてみようかな」
	「さ～て、真面目に働くかな」
	「わかった、行かせてもらうよ」
	「してもらう側でのも、いいもんですよ」
	「千紗都を連れていってみるか」
	「それじゃ、明日に備えて早寝するか？」
2月11日	「いや……いまさら言っても仕方ないな」
	「まあ、そうだな」
	「冗談だって。それ、なかなか似合ってるぞ」
	「さて、それじゃ風呂に入るかな」
2月12日	「気をつけて行ってこいよ」
	「早く寝ろよ。明日は早いんだろ？」
2月13日	「おとなしく留守番してるか」
	「オレが立て替えておいてやるよ」
	「年寄りをからかうなよ」
	「明日の昼までの辛抱だろ？」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
2月14日	「千紗都のヤツを迎えに行った方がいいか……」
	「かのこといるときだって楽しいぞ」
2月15日	「たまにはヒナにかまってやるか」
	「おでん鍋にチョコレート入れたんだぞ」
	「よし、後一週間したら付き合え」
2月16日	「わかった、起きればいいんだろ？」
	「それでも顔くらい出しておくか」
	「いや、その通りだな」
	「やっぱり音楽の道を捨てられない」
	「たまにはオレが作ってやろうか？」
	「さて、夜食だ夜食だ！」
2月17日	「千紗都を押し倒さない」
	「早いところ会社に行くかな」
	「そうか、相変わらず忙しい人だな」
	「風呂に入って寝るか」
	「わかった、頼むよ」
2月18日	「どう思う、千紗都？」
	「だったら、悪いがオレはくつろいでから行くよ」
	「それじゃ、味わって飲ませてもらうか」
	「日奈美を手伝う」
	「わかった……」
	「舌を絡めてキスをする」

場所	選択肢
2月18日	「優しく胸を愛撫する」
	「下半身を軽く愛撫する」
	「乳首を重点的に愛撫する」
	「下半身を指で愛撫する」
	「下半身を舌で愛撫する」
2月19日	「なら、その恩を体で返せ」
	「キスをする」
	「胸を揉む」
	「下半身を愛撫する」
	「家に帰る」
	「どうしましょうか、久美子さん……？」
	「やっぱり一緒に行ってやった方が良かったか？」
	「……どうだろうな？」
	「それじゃ、寝るわ」
2月20日	「ギリギリまで寝る」
2月21日	「それで？　どこに連れていって欲しいんだよ？」
	「まあ、いいがな……」
	「気が向けばな」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「どうせヒナの写真だしな、別にいいか」
	「なあ、誰もいないみたいだし、しないか？」
	「言葉で苛める」
	「胸を乱暴に愛撫する」
	「指を抜き差しする」
	「お前、本当にそれでいいのか？」
2月24日	「好きにさせよう、オレに彩音を束縛する権利はない」
	「千紗都の見舞いに行くか」
	「千紗都だって心配するぞ」
2月25日	「お前、イヤな言い方するな？」
	「しばらく、そっとしておいた方がいいな」
	「言葉で苛める」
	「ヒナの好きにさせる」
	「指示を出す」
	「パッと遊んだ方が、気も晴れると思うぞ」
	「昼間は昼間で、いいところがあるだろう」
	「ここまで綿密には、考えないけどな」
	「また近いうちに、一緒に来ような」
	「今日はもう寝る」
2月26日	「それでも、自分の夢を貫きたい」
	「かけがえない妹だ」
	「かけがえない妹だ」
3月6日	「千紗都の想いを無駄にはしない」

バッドエンド攻略ポイント

もっとも重要なのは、千紗都ウエディングルート(千紗都のTrustが80以上)であること。ゲーム序盤から千紗都のTrustがアップする選択肢を選び、そのほかの選択肢は上のチャートと同様のものを選んでいくといいだろう。ただし、日奈美のTrustがハッピーエンドの条件である数値に達しないように注意してほしい。

▲条件さえ満たしていればH三昧な日々を送ることも…。

▶いろいろなパターンのHを試せる絶好のチャンスだ。

DUOシナリオ攻略ポイント

2月11日に「まあ、本人が納得するまで待つさ」を、14日に「日奈美がことが好きだ…」を選ぶことがエンディングの条件。逆に、11日に「そうだな～」を選択すると攻略不可能になる。

◀どちらの選択肢を選ぶかで分岐する。

▲このあと条件となる選択肢が発生する。

DARKシナリオ攻略ポイント

Hシーン以外に選択肢はなく、基本的に朝のキャラ選択で必ず日奈美を選ぶようにすればエンディングの条件を満たせる。選択できない日を除いて、とにかく日奈美を選び続けよう。

◀3回目以降はHシーンが満載。

▲全パターンのHシーンを見ることができる。

紫崎彩音

とにかく鬼畜な方へ進め!!

第1章には、彩音に唯一用意されたエンディングが存在する。その条件は下記のとおり。千紗都と空を奴隷化させると24日から選択肢に鬼畜なものが発生するので、チャートどおりに進めよう。ただ、そのうえでの注意点があるので、そちらも要チェックだ。

▼彩音に対する選択肢すべてがエンディングを見るための重要なポイントとなる。

▲エンディングはないが、第2章では彩音のＣＧが数多く用意されている。

	シナリオ	エンディングの条件	重要選択肢
第1章	共通バッドエンド	千紗都、空を奴隷化している 久美子とかなこに対して鬼畜度アップな選択をしている 千紗都、空の奴隷エンドと久美子、かなこのバッドエンドの条件を満たしていない	とくになし

彩音・バッドエンド

●千沙都シナリオでゲームを始める

場所	選択肢
2月2日	「もっとオレ色に染めたくなるな」
	「そのかわり、後で空にはお仕置きだな」
	「それより、これからどうだ？」
	Lesson「奉仕」→HARD「快感を～」→「快感を～」
2月3日	「今日もサボる」
	「仕方ねぇな……言っとくが、あんま酷使すんなよ」
	「オレはかまわないが、本当にいいのか？」
2月4日	「仕方ない……空と出るか」
	「妹の方がいいと思うがな」
	「空を迎えに行く」
	「空と帰ろうと思ってな」
	「場合にもよるだろう？」
	「ゴキブリくらい自分でなんとかしろよ……」
	「人それぞれだろ」
	「エッチに誘う」
	HARD「奉仕～」→「奉仕～」→「奉仕～」
2月5日	「空を送ってやる」
	「悪いな、近所づきあいが大変でな」
	「それでも、料理って大変じゃないですか？」
	「エッチに誘う」
	HARAD「快感を～」→「快感を～」→「快感を～」
2月6日	「まぁ、可愛い妹だからな。しょうがないさ」
	「出かける前に、千紗都を可愛がってやるか……」
	「奉仕してもらうかな」
	「オレの加虐心をそそる……」
	「空を冷やかしに行ってみるか」
	「へぇ。よく似合ってるじゃないか、それ」
	「オレと二人じゃイヤか？」
	「まぁ、オレはこれくらいの方が好きですけど」
	「エッチに誘う」
	HARD「快感を～」→「快感を～」→Lesson「後ろも」
2月7日	「しょうがない……空を手伝ってやるか」
	「そうだな、オレもそうするか」
	「そうだな、ここでこうするのも悪くないか」
	「三人も悪くないって……そう思ってる」
2月8日	「できる限り続くといいな」
	「まぁ……飽きたらな」
	「空は、オレが『お父さん』でいいのか？」
	「だとすると二人ともモノにするのも悪くないな」
	「身体で責任を取ってくれよ」
	Educate「そろそろ誘って～」→HARD「快感を～」→
	Lesson「後ろも」→HARD「オシリを調教」

場所	選択肢
2月9日	「オレは本気だからな」
	「昨日少しな……」
	「エッチに誘う」
	「軽く遊ぶとするか」
	「空のヤツを迎えにいってみるか」
	「いや、変じゃないさ。保母とかも似合いそうだしな」
	「なら一緒に入らないか？」
	「続きはお前の部屋でゆっくりやろうか」
	Soft「オシリを開発」→HARD「オシリを調教」→「奉仕させる」
2月10日	「まあ、我慢するしかないか」
	「いや、忘れてたから、片付けようと思って……」
	「ちょっと空の働きぶりでも見学に行くかな」
	「それだけでいいのか？　それなら簡単だ」
	「気が向いたら行ってやるよ」
	「それでも大変じゃないですか？」
	「まあ、考えておくか……」
	「一緒に風呂でも入るか？」
	「続きはお前の部屋でゆっくりやろうか」
	Educate「言葉で～」→「ああ、それじゃ～」→「まあ、好きに～」
	HARD「オシリを～」→「奉仕させる」→Lesson「奉仕」
2月11日	「面倒だな……一人で行こうか」
	「せめて、もう少しスリットをきつくしろ」
	「一緒に風呂でも入るか？」
	「続きはお前の部屋でゆっくりやろうか」
2月12日	「気を付けて行ってこいよ」
	「それと、明日はできないからな……」
	「一緒に風呂に入るか？」
2月13日	「暇つぶしに出かけるか」
	「オレが立て替えておいてやるよ」
	「それは光栄だな」
	「……少し抜け出すか」
	「それでも、そんなあんたを笑ったりしないさ」
2月14日	「空からの連絡もないし、もう少し様子を見るか……」
	「空、オレはお前に好かれるほどのヤツじゃないんだ」
2月15日	「悪いのはオレなんだからな」
	「そろそろ家に帰るか」
	「元気づけた方が、いいのかもな」
	「軽く恥ずかしい思いをさせて、苛めるのもいいな」
	「あとで、また来いよ」
	「オレのこと、嫌いになったか？」
	soft「優しく抱く」→Lesson「奉仕」→「キスなら～」→「と
	りあえず」→　「その特別な唇で～」→Lesson「自慰」
2月16日	「なあ、これからしないか？」
	「時間まで、空に相手してもらうかな」
	「面倒だな……今日はもう帰るか」
	「やっぱりオレはここに残りたい」
	「空の部屋に行ってみるか」
	Educate「愛奴としての～」→「そろそろ誘って～」

場所	選択肢
2月17日	「千紗都を押し倒す」
	「早いところ会社に行くかな」
	「どこかでコーヒーでも飲むか……」
	「それじゃ、ゆっくり楽しむとするかな」
	「そうか、相変わらず忙しい人だな」
	「今日は寝ちまうか」
	「心からオレのモノになればいいんだよ」
2月18日	「どう思う、千紗都？」
	「はいはい……送ってやるけど、運賃は取るぞ？」
	「日奈美を手伝う」
	「お前と一緒なら入るが……」
	「続きはお前の部屋でゆっくりやろうか」
2月19日	「空の様子を見に行く」
	「側にいないと落ち着かなくて……」
	「ほら、行くぞ空」
	「まぁ、問題なかったのならなによりだ」
	「オレも、お前を抱きたかったからな」
2月20日	「空を誘う」
	「教育してやるよ」
	「例えそれでも、オレは信じたい」
2月21日	「行ってもいいが……条件がある」
	「まあ、いいがな……」
	「まあ、一応はな……」
	「なにもかも、オレに任せておけばいいんだよ」
2月22日	「まあ、仕方がないさ」
	「頭撫でてやるから我慢しろ」
2月23日	「二人とも、いてくれないと困る」
	「起きるのは止めだ。お前も来い」
	「教育してやるよ」
	「やっぱりプロに任せた方がいい」
	「空の様子を見に行こうか」
2月24日	「いつでもいい。戻って来て欲しい……」
	「千紗都の見舞いに行くか」
	「千紗都だって、心配するぞ？」
2月25日	「わかったよ、とことんつき合ってやる」
	「このまま一気に」
	「しばらく、そっとしておいた方がいいな」
	「奴隷のことも、今日はなしにしてやるから」
	「景色をツマミに、酒でも飲みたくなるな」
	「まぁ……行き当たりばったりかな」
	「また、近いうちに、一緒に来ような」
3月3日	「千紗都の様子を見に行ってやるか……」
	「空の様子でも見に行く」
	「それじゃ、まずはオモチャを入れるんだ」
	「空には……理解して欲しいな」
	「ああ……抱きしめてやるよ」
	Educate「散歩に出る」
3月4日	「千紗都に相手でもしてもらうか……」

要注意POINT 千沙都、空、かなこ、久美子のバッドエンドの条件を満たない

そもそも、彩音のエンディングは、鬼畜街道ルートでほかのエンディング条件も満たさなかった場合の展開。そのため、千紗都、空、かのこ、久美子の4人のエンディングの条件（とくに千紗都＆空のTrustとLEVELの上げすぎに注意）を満たさないようにゲームを進めることも重要となるのだ。

◀奴隷化したあとは、Hを控えるように。

◀パラメータ画面でのチェックも忘れずに!!

要注意POINT 千沙都、空、の奴隷化は早めに

千紗都と空を奴隷化させる条件は3つ（詳細はP.106参照）。そのためには、かなりの日数が必要になる。とくに、非ヒロイン（上のチャートでは空）は調教開始日が遅いので、奴隷化が間合わなくなる可能性も……。非ヒロインの調教に専念できるよう、ヒロインは早い段階で奴隷化させるように。

◀ヒロインは朝と夜の両方で調教。

▶Trustが忠誠になるのが奴隷化の目安。

◀24日までに2人を奴隷化させよう。

きゃんきゃんバニー6 i♥mail

HP UPDATE

各女の子ごとのイベント＆エンディングほか、隠し要素出現方法まで徹底フォロー。これで、気になるイベントもコンプリート!!

カクテル・ソフト　SLG

●発売中（８月２５日）／8,800円、満月

STAFF　原画：MAKOTO２号
シナリオ：朝凪軽

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	×	○	×

全エンディングを網羅したディープ攻略!!

◀アイドルにシスター、ウェイトレスなど、お相手は魅力的な美少女ばかり。

▶エッチシーンのおあずけ度も低めで、発情気味のプレイヤーも人安心？

シリーズ最新作のすべてを味わい尽くすためのポイントを一挙公開!!　本作ではメールを通じて知り合う８名の女の子との恋模様が描かれ、メールのやり取りをしながら互いの距離を縮めていくことになる。システム的には、お誘いメールを出してデートを重ねることがメイン。それぞれのエンディングを迎えるためには、次ページで紹介する女の子ごとのイベントを最終段階まで進めること。ただし、彼女たちから届くメールに対しては、欠かさず返事を出すことが大前提だ。返信メールの中には３択を迫られる場合もあるが、女の子ごとの具体例もまとめてあるので迷うことはないだろう。なお、今回はとある理由(後述)で全キャラを網羅した「同時攻略スケジュール」も掲載してあるので、誰でも簡単にエンディングにたどり着けるはず。独自のスケジュールを組みたいという人は、下記の「空き時間一覧」を参考に予定を組もう。なお、キスやエッチイベント直後は気持ちの整理がつかないためか、デートの誘いを断られる（断られること自体は、イベントを進める上で必須要素）ので要注意!!

表の見方

この表は、女の子たちをデートに誘える時間帯をまとめたモノだ。表の左はゲーム中の日付、上は時間を表し、女の子の名前は頭文字で表記した。なお、スケジュール設定の参考までに、彼女たちは表で示した以外の時間帯にメールをチェックしているようだ。

～女の子達の空き時間一覧～

	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00
5月10日	－	－	－	－	美	－	美	－
5月11日	美	－	－	－	純	－	純	美恵
5月12日	美	葉奈	－	亜	恵純優	奈留	恵葉純	美亜優
5月13日	美恵	奈留	恵葉優	留亜優	恵奈純	留	純亜優	美
5月14日	美	奈	留亜優	葉優	純亜	葉奈	恵純亜優	美留
5月15日	美恵	奈留亜	－	葉留	恵純亜優	葉奈留	恵純優	美
5月16日	美恵	奈亜	－	葉奈亜	留純	葉	恵留純優	美
5月17日	恵奈	葉亜	留	葉奈亜	恵純	葉奈亜	恵留純	美優
5月18日	美	葉奈留	純亜	恵優	葉留	奈	亜優	美恵純
5月19日	美恵	葉	留純亜優	葉奈	恵純亜優	葉留	恵奈純亜優	美
5月20日	美留	葉奈亜	留	葉純	恵奈亜	葉純	恵奈留	美優
5月21日	－	留優	奈亜	葉	恵留純亜	葉奈	恵留純亜優	美
5月22日	美	－	葉奈優	－	恵	葉奈純亜	恵留	美奈純亜優
5月23日	美恵	奈優	－	葉留亜	恵奈純	葉	留純亜	美奈優
5月24日	美葉	留優	純	葉奈亜	純	葉奈留亜	恵	美留純優

※恵＝恵、葉月＝葉、留依＝留、美耶子＝美、純＝純、亜美＝亜、優花＝優、奈々枝＝奈

Check Point 1　同時攻略で新要素出現!!

『きゃんバニ６』では、最近の美少女ゲームとしては珍しく同時攻略を進めることができる。その際、８名の女の子とエッチをして(美耶子のみ２回)、誰か１人とエンディングを迎えれば、同時攻略に成功したことになり、メインメニューに「Extra Game」が追加されるぞ。これは同時攻略を目的とした特殊モードで、８人全員と最終段階までエッチをしてもエンディングを迎えないという仕様になっている。なお、通常モードとエクストラモードでは、セーブデータに互換性がない。あくまでも全員とエッチできるだけなので、それぞれのエンディングを見たい場合は通常モードでプレイすること。楽をしてエンディングを見たいという人には、同時攻略プレイで20～22日まで進めたセーブデータを使い回すことをオススメする。ちなみにラスト数日間は、お目当ての娘以外を相手にする必要はない。

▶アルバムを埋めるには、「Extra Game」を含めて２回はプレイすること。

EXTRAモードで全員エッチが実現

Check Point 2　3Pエンディングもあり!?

読んで字のごとく、何ともおいしい特殊イベントだ。対象となるのは、美耶子と優花の２人。出現条件は、エレガ姿の美耶子とエッチをしていて、なおかつ優花と１回目のエッチをしていること。この条件を満たしたうえで、２人とのデートの約束をバッティングさせれば、３Ｐイベントへと発展する。待ち合わせ先の渋矢駅では、どちらを選ぶかという選択肢が表示されるが、実はどちらを選んでも結果は同じ。イベント発生後はそれらしいエンディングもなくタイトル画面に戻ってしまうが、イベントＣＧ自体はアルバムに登録される。何よりも、かなりエッチ度が高いので見逃す手はないだろう。なお、このイベントに限ってはエクストラモードでも出現する。具体例としては、23日の14:58に優花、15:58に美耶子宛のお誘いメールを出して、日時は24日の10:00に設定するといいだろう。

▶美耶子と優花、どちらを選んでも角が立ちそうだけど……ねえ。

ダブルブッキングでおいしい思いを

Check Point 3　必見!! モナコシナリオ♥

これは、本来なら同時攻略を極めたプレイヤーだけに贈られるとっておきの隠しシナリオだ。出現条件としては、「Extra Game」で新たにプレイを始めて、24日の17:00までに女の子全員と最後までエッチをしていること。さらに、移動可能な場所（計11か所）を、デート中もしくは自由時間に数回以上訪れていなければならない。具体的な回数は明かせないが、今回掲載したスケジュールをこなせば自ずと条件は満たされる。独自にスケジュールをカスタマイズした人は、23～24日の２日間で微調整すること。以上の条件を満たせば、25日にモナコとのデートイベント＆エンディングが始まるぞ。参考までに、22日の17:58に以下の日程でお誘いメールを出すとよい。23日の10:00に優花、15:00に葉月、16:00に亜美、17:00に美耶子。24日の11:00に留依、14:00に純、15:00に奈々枝、16:00に恵。

▶単なるAIと思いきや、実体が!?　真相は自分の目で確かめよう。

同時攻略がハッピーエンドのカギ

Check Point 4　見逃しやすいイベントは…

『きゃんバニ６』では、デート中の選択結果によって次回のデートを省略することができる。ところが、いくつかのイベントはデートの省略によって出現しないことがあるようだ。現在確認されているイベントは、①ジュースを飲む葉月。②ナンパ男たちに絡まれる留依。③ぬいぐるみを取ろうとする恵の３種類。対処法としては、直前のデートを省略せず、デート当日は記事中で指定した場所を訪れること。この症状はソフトのバージョンによっては発生しないこともある。もし、イベントの見逃しが発生した場合は、１回前のデート直前データをロードしてやり直すしかないだろう。

▶早く、ひと山いくらのナンパ野郎から留依を解放してあげよう。

▶涙目の恵は、どこから見ても小○生。かわいいからいいけれど……。

全キャラ同時攻略スケジュール

このスケジュールを参考にデートを省略しつつプレイすれば、確実に「Extra Game」をゲットできる。自由時間やデート時の移動先にはそれなりに意味があるので、変更を加えるときは慎重に！　なお、女の子ごとのエンディングを見るためには、23日に最後のデートをする必要がある。具体的なお誘いメールの例はキャラ別攻略を参照。

◀バッティングを防ぐため、お誘いメールを出す前にはスケジュール帳をチェックすること。

表の見方

以下の表は、１日ごとの細かな行動&選択を、「デート」の番号は何回目のデートかを表している。なお、デート時の選択肢に関しては、キャラ別攻略にまとめてあるので合わせて活用してほしい。

5月8日

時間	行動&選択
9:30	渋矢駅前に移動
10:00	並木通りに移動
11:00	209に移動
12:00	渋矢公園に移動
13:00	オープンカフェに移動
14:00	甘味処に移動
15:00	センター街に移動
16:00	ショットバーに移動
18:00	主人公のアパートに移動
18:00	イマのメールに返信

5月10日

時間	行動&選択
9:58	209に移動
10:58	並木通りに移動
11:58	フルーツパーラーに移動
12:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／10日17:00)
	センター街に移動
13:58	甘味処に移動
14:58	オープンカフェに移動
15:58	教会に移動
17:00	美耶子とデート①
	(渋矢公園へ)
17:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／11日17:00)

5月11日

時間	行動&選択
9:58	プリシランドに移動
10:58	ドラッグストアに移動
11:58	209に移動
12:58	純にお誘いメールを出す
	(日時／11日16:00)
	甘味処に移動
13:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／12日14:00)
	オープンカフェに移動
14:58	甘味処に移動
15:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／12日16:00)
16:00	純とデート①
	(センター街へ)
16:58	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／12日11:00)
	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／12日15:00)
17:00	美耶子とデート②
	(ショットバーへ)
17:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／13日11:00)
	純にお誘いメールを出す
	(日時／13日14:00)
	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／12日17:00)

5月12日

時間	行動&選択
9:58	渋矢公園に移動
11:00	葉月とデート①
	(並木通りへ)
11:58	イマにお誘いメールを出す
	(日時／12日13:00)
	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／13日12:00)
	教会に移動
13:00	亜美とデート①
	(渋矢公園へ)
13:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／13日13:00)
14:00	優花とデート①
	(プリシランドへ)
14:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／13日16:00)
15:00	奈々枝とデート①
	(プリシランドへ)
15:58	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／14日11:00)
16:00	恵とデート①
	(プリシランドへ)
16:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／13日10:00)
17:00	美耶子とデート③
	(プリシランドへ)
17:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／13日17:00)

5月13日

時間	行動&選択
10:00	恵とデート②
	(プリシランドへ)
10:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／14日16:00)
11:00	留依とデート①
	(プリシランドへ)
11:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／14日12:00)
12:00	葉月とデート②
	(フルーツパーラーへ)
12:58	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／14日13:00)
13:00	亜美とデート②
	(プリシランドへ)
13:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／14日14:00)
14:58	純にお誘いメールを出す
	(日時／15日14:00)
	ショットバーに移動
16:00	優花とデート②
	(フルーツパーラーへ)
16:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／15日12:00)
17:00	美耶子とデート④
	(ショットバーへ)
17:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／14日17:00)

5月14日

時間	行動&選択
9:58	甘味処に移動
11:00	奈々枝とデート②
	(オープンカフェへ)
11:58	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／15日11:00)
12:00	留依とデート②
	(渋矢公園へ)
13:00	葉月とデート③
14:00	亜美とデート③
	(センター街へ)
14:58	オープンカフェに移動
16:00	恵とデート③
	(渋矢公園へ)
16:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／15日10:00)
17:58	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／15日13:00)
	留依にお誘いメールを出す
	(日時／15日15:00)
	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／15日17:00)

5月15日

時間	行動&選択
10:00	恵とデート④
11:00	奈々枝とデート③
11:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／16日10:00)
	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／16日11:00)
	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／16日13:00)
12:00	優花とデート③
12:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／16日12:00)
	209に移動
14:00	純とデート③
	(フルーツパーラーへ)
15:00	留依とデート③
15:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／16日14:00)
	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／16日17:00)
	ドラッグストアに移動
16:58	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／16日15:00)
	純にお誘いメールを出す
	(日時／16日16:00)
	並木通りに移動

5月16日

時間	行動&選択
9:58	フルーツパーラーに移動
10:58	センター街に移動
11:58	ドラッグストアに移動
13:00	亜美とデート④
13:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／17日11:00)
	ドラッグストアに移動
15:00	葉月とデート④
	(並木通りへ)
15:58	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／17日11:00)
16:00	純とデート④
16:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／17日12:00)
17:00	美耶子とデート⑤
	(ショットバーへ)
17:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／17日17:00)

5月17日

時間	行動&選択
9:50	教会に移動
10:58	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／17日13:00)
	恵にお誘いメールを出す
	(日時／17日14:00)
11:00	葉月とデート⑤
12:00	優花とデート④
	(渋矢公園へ)
13:00	奈々枝とデート④
	(センター街へ)
13:58	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／18日11:00)
14:00	恵とデート⑤
	(センター街へ)
14:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／18日14:00)
	優花にお誘いメールを出す
	(日時／18日13:00)
	恵にお誘いメールを出す
	(日時／18日17:00)
	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／19日11:00)
	教会に移動
15:58	209に移動
17:00	美耶子とデート⑥
	(並木通りへ)
17:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／18日12:00)
	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／18日10:00)

5月18日

時間	行動&選択
10:00	美耶子とデート⑦
11:00	奈々枝とデート⑤
12:00	亜美とデート⑤
	(並木通りへ)
12:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／19日12:00)
	純にお誘いメールを出す
	(日時／19日14:00)
13:00	優花とデート⑤
14:00	留依とデート④
	(渋矢公園へ)
14:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／19日15:00)
	教会に移動
15:58	甘味処に移動
17:00	恵とデート⑥
	(プリシランドへ)
17:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／19日10:00)

5月19日

時間	行動&選択
10:00	恵とデート⑦
10:58	オープンカフェに移動
12:00	亜美とデート⑥
12:58	美耶子にお誘いメールを出す
	(日時／19日17:00)
	並木通りに移動
13:58	優花にお誘いメールを出す
	(日時／19日16:00)
14:00	純とデート⑤
	(ショットバーへ)
14:58	純にお誘いメールを出す
	(日時／20日13:00)
15:00	留依とデート⑤
16:00	優花とデート⑥
	(ショットバーへ)
17:00	美耶子とデート⑧
	(ショットバーへ)
17:58	奈々枝にお誘いメールを出す
	(日時／20日11:00)
	葉月にお誘いメールを出す
	(日時／15:00)
	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／20日14:00)

5月20日

時間	行動&選択
9:58	209に移動
10:58	留依にお誘いメールを出す
	(日時／20日16:00)
11:00	奈々枝とデート⑥
	(センター街へ)
11:58	ドラッグストアに移動
13:00	純とデート⑥
	(甘味処へ)
13:58	純にお誘いメールを出す
	(日時／21日14:00)
	フルーツパーラーに移動
15:00	葉月とデート⑥
	(センター街へ)
16:00	留依とデート⑥
	(ショットバーへ)
16:58	教会に移動
17:58	恵にお誘いメールを出す
	(日時／21日16:00)
	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／21日12:00)

5月21日

時間	行動&選択
9:58	209に移動
10:58	ドラッグストアに移動
12:00	亜美とデート⑦
	(センター街へ)
12:58	教会に移動
14:00	純とデート⑦
14:58	甘味処に移動
16:00	恵とデート⑧
	(プリシランドへ)
16:58	オープンカフェに移動
17:58	亜美にお誘いメールを出す
	(日時／22日15:00)

5月22日

時間	行動&選択
9:58	オープンカフェに移動
10:58	並木通りに移動
11:58	ドラッグストアに移動
12:58	純にお誘いメールを出す
	(日時／22日17:00)
13:58	ショットバーに移動
15:00	亜美とデート⑧
	(並木通りへ)
15:58	フルーツパーラーに移動
17:00	純とデート⑧
	(渋矢公園へ)

メールの対処法は？

同時攻略を進めるなら、女の子からのメールにはすべて返事を出すこと。返事が遅れると重要なイベントが発生しなくなってしまうので要注意。また、同じ相手に対して同時に２通のメールを出すことはできない。オリジナルのスケジュールを組んでお誘いメールを出すときは、同時攻略スケジュールを参考にして相手からメールが届かない時間帯を狙って出すこと。

キャラ別・攻略ポイント

女の子ごとの、デート時の選択結果やメールの返信例は以下のとおり。選択肢の中で(③へ)のような注意書きがある場合は、選択によって次回のデートが省略可能。※1また、返信例に「必須」と記述してあるモノを順に選択すれば、「省略可」と記述してあるメールを省略できる。

一応20歳(!?)の着ぐるみ少女
春日 恵

	選択肢	選択例	CG
①	A：何をしているのが好き？	●/③へ	
	B：その格好、暑くないの？		
②	A：いつもと同じかな		
	B：可愛いよ		
③	A：遊びほうけている……かな		あり
	B：学生だからお勉強……かな	●/⑤へ	
	C：生活するためにバイト……かな		
④	A：メール		
	B：ネット		
	C：ゲーム		
⑤	A：それは、無理だよ	●	あり
	B：しょうがないな		
⑥	選択肢なし		あり
⑦	A：すごく寂しいよ		
	B：ちょっと寂しいかな	●	
	C：寂しくないよ		
⑧	A：イルカが可愛いかな	●	あり
	B：マンボウは愛嬌があるよね		
	C：イカは浜焼きが美味いんだよね		
⑨	選択肢なし		あり
⑩	A：いるよ		あり
	B：いないよ	●/⑫へ	
⑪	A：もうちょっと遅かったら		
	B：もうちょっと早く出会っていたら		
	C：来年の誕生日は		
⑫	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「お元気ですか？」	「楽しみ」	必須
「質問～♪」	「どちらでもないかな」	〃
「好きな動物」	「変じゃないよ」	〃
「ぬいぐるみ」	「子供っぽい」	〃
「教えて♪」	「綺麗な髪」	〃
「夢」	「俺も」	省略可
「寂しくない？」	「寂しくないかな」	〃
「遊んで♪」	「遊ぼうよ」	必須
「初めて」	「ファーストキス」	〃
「お絵描き」	「恵ちゃんと」	省略可
「会いたいです」	「楽しい時間」	必須
「会いたいです」	「恵ちゃんの事」	〃

恵には、移動先限定のイベントが２つ用意されている。まず、デート③の移動先がプリシランドの場合に限ってＣＧイベントが発生する。ただし、デート①か②でもプリシランドを訪れていることが条件となる。デート⑤では、渋矢公園限定でＣＧイベントが発生。この娘の場合は、すべてのＣＧを漏らさずにプレイした場合でも、デートを省略することが可能だ。なお、ラストは23日14:58に、24日13:00の予定でお誘いメールを出そう。

▶優しく接していれば、大人になることを拒む彼女もいつかは……。

◀浴衣姿もいいけれど、洋服をまとった姿もなかなかのモノ。

浴衣姿も眩しい甘味処の看板娘
内海 葉月

	選択肢	選択例	CG
①	A：真面目なんだ	●/③へ	
	B：神経質なんだ		
②	A：好き嫌いは無いかな		
	B：甘い物が好きかな		
	C：甘い物以外なら、何でも		
③	A：よく似合っているよね		あり
	B：たまには洋服とか着ないの？	●/⑤へ	
	C：やっぱり下着は付けないのかな？		
④	A：まだ、つき合っているには程遠いか		
	B：これから関係を深めていかないと		
	C：すぐに深いおつき合いを……		
⑤	選択肢なし		あり
⑥	A：学祭には呼んで欲しいなぁ	●/⑧へ	あり
	B：今度、合コンとかやらない？		
	C：俺……転入しようかなぁ		
⑦	A：いいよ、一緒に行こう		
	B：ゴメン。ちょっと無理かな		
	C：ちょっと、わからないなぁ		
⑧	選択肢なし		あり
⑨	A：カッコイイ方が		
	B：可愛らしい方が		
⑩	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「ごめんなさい」	「ありがとう」	必須
「お尋ねします」	「それはもちろん」	〃
「ダイエット」	「無理はしない方が」	〃
「どう思いますか？」	「浴衣もいいけど」	〃
「ぼんやり」	「時々」	省略可
「梅雨」	「それでも俺は」	〃
「怖いもの」	「全然」	〃
「お時間ありますか？」	「会ってお話を」	必須
「先日は」	「こちらこそ」	〃
「やっぱり……」	「気になる」	省略可
「また、お会いしたいです」	「俺も葉月ちゃんに」	必須
「あなたの気持ち」	「戸惑わないで」	〃
「会いたいです……」	「嬉しいな」	〃

葉月の場合は、デート③がフルーツパーラー限定でＣＧイベントが発生。また、デート⑥では並木通り限定でＣＧイベントが発生する。さらに、デート⑨の選択肢によってエッチシーンが変化する。効率よくＣＧを回収するためにも、デート当日は必ずセーブしておくように。なお、ラストのお誘いは23日15:58に、24日10:00の予定で。

オープンカフェのウェイトレス
新山 留依

	選択肢	選択例	CG
①	A：趣味は、なに？		
	B：好きな食べ物は？	●/③へ	
	C：好きなタイプは？		
②	A：もしかして、二重人格？		
	B：自分を表に出さないんだよね		
	C：実は俺もＡＢ型なんだよね		
③	A：アイドルとか		あり
	B：お店を持ちたいとか	●	
	C：なんだろう？		
④	選択肢なし		あり
⑤	A：勇気を出して、一歩踏み出して	⑦へ	
	B：これからも会ってくれるかな？	●	
⑥	A：いじわるしてみる		あり
	B：かわいそうだから、やめておく	●	
⑦	選択肢なし		あり
⑧	A：当然じゃない	●	あり
	B：守ってあげたくなるから		
	C：下心があるから		
⑨	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「あなたの事」	「自分の事は」	必須
「メール」	「メール」	〃
「遊び」	「ゲームセンター」	〃
「落ち込んだ時」	「すぐに忘れる」	〃
「怖いもの」	「怖いと思うものは」	〃
「動物」	「フェレット」	〃
「暇な時間」	「暇な時間は」	省略可
「楽しいですか？」	「何よりも嬉しいこと」	〃
「最初」	「喜んで貰えて」	〃
「よろしければ」	「憶えているよ」	必須
「迷いました」	「待つから」	〃
「気持ち」	「俺の気持ちを」	〃
「もっと」	「文章だけじゃ」	〃
「どうして？」	「俺の気持ちが」	省略可
「もう一度」	「俺もずっと」	必須
「あなたに……」	「俺も会いたい」	〃

留依はデート③がポイントで、センター街限定でＣＧイベントが発生する。なお、ＣＧをすべて回収しつつプレイするなら、デート⑤で選択肢Ａを選ばないように。省略可能なデート⑥にも貴重なＣＧイベントが用意されているので要注意!! スケジュールを詰めたい場合は、⑥のＣＧを回収してからデート⑤をプレイし直そう。なお、ラストのお誘いメールは、23日14:58に24日11:00の予定で誘ってみるといいだろう。

▲留依への想いが暴走してか、思わずアルバイト先の制服姿で♥

▲遊び上手な美耶子。こんな風にリードされたら、意志とは無関係に下半身が……。

209の美人エレベーターガール
西崎 美耶子

	選択肢	選択例	CG
①	A：いたらナンパなんかしない	●/③へ	
	B：美耶子さんが彼女だったらいいな		
	C：当然いる		
②	A：まあ、一応あるけど		
	B：実は、一度もない		
	C：そういう美耶子さんは？		
③	A：考え方が大人だね		
	B：忘れっぽい性格なんだ		
	C：前向きな性格なんだ	●/⑤へ	
④	A：夢も希望もない		
	B：当然ある		
⑤	A：時々やっている		
	B：毎日のように	●	
	C：一度もやった事がない		
⑥	A：あまり、よろしくないかな		
	B：いいんじゃないかな		
	C：それは、どうでもいいかな	●	
⑦	選択肢なし		あり
⑧	A：艶っぽいかな	●/⑩へ	
	B：色っぽいかな		
	C：あまり変わらないかな		
⑨	A：わからないな		
	B：可愛い純粋な女性かな		
	C：美耶子さんみたいな女性かな		
⑩	A：女友達		
	B：愛人	●	
	C：恋人		
⑪	選択肢なし		あり
⑫	A：俺も美耶子さんに夢中	●	
	B：そう言われると……		
	C：俺は、よくわからない		
⑬	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「お・さ・そ・い」	「喜んで」	必須
「デートのお誘い」	「都合をつけて」	〃
「会いたいな……」	「俺も……」	〃

美耶子は数少ないお手軽キャラで、デートを省略しようが、どこに移動しようがＣＧの取り逃しはありえない。ラストのお誘いメールは、23日15:58に24日10:00の予定で誘ってみよう。なお、いくらお手軽だからといっても、３Ｐエンディングを取り忘れないようにしよう。

※1：ただしCGイベントは見られなくなります。

主人公の健康を気遣ってくれる穏和で優しい薬剤師

大庭 純

美耶子と同様、純の場合もデートの省略や移動先を気にせずともＣＧはすべて回収できる。ただし、ほかの女の子よりもデート回数が多く設定されているのが要注意ポイント。省略せずにプレイすると間違いなく時間切れとなるので、必ずデート省略の選択肢を選ぶこと(ちなみに、デートを省略するとプロフィールが埋まらないというデメリットがある)。ラストのお誘いメールは、23日14:58に、24日12:00の予定でいいだろう。

▶普段が理知的なだけに、着乱れた姿＆不安げな表情がたまらなく愛おしい♥

	選択肢	選択例	ＣＧ
①	Ａ：純さんが、作ってくれません？	●/③へ	
	Ｂ：まあ、何とかします		
	Ｃ：彼女にでも、作ってもらいます		
②	Ａ：規則正しい生活を……		
	Ｂ：不規則な生活を……		
③	Ａ：特に何も……		あり
	Ｂ：取り敢えずサラリーマン、かな		
	Ｃ：純さんのお婿さん	●/⑤へ	
④	Ａ：う～ん……		
	Ｂ：あまり気にしたことなかった		
⑤	Ａ：一度もないよ	●	
	Ｂ：重たい病気はないけど……		
	Ｃ：実は今も、重い病気を……		
⑥	選択肢なし		あり
⑦	Ａ：嫌なことがあったから		あり
	Ｂ：緊張を紛らわすため	●/⑨へ	
	Ｃ：飲みたい気分だったから		
⑧	Ａ：社交性のあるＯ型かな		
	Ｂ：独創的なＢ型かな		
	Ｃ：二面性のあるＡＢ型かな		
⑨	Ａ：やっぱりメールかな	●	
	Ｂ：街に出ることかな		
	Ｃ：俺、無趣味なんだ		
⑩	選択肢なし		あり
⑪	Ａ：そう言われても……		あり
	Ｂ：ちゃんと、そばにいるから	●/⑬へ	
⑫	Ａ：いや、いいですよ		
	Ｂ：その時になってみないと		
⑬	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「不摂生」	「申し訳ない」	必須
「喫煙」	「禁煙」	〃
「肥満に関して」	「適正です」	〃
「健康診断」	「昔は……」	〃
「身体によいこと」	「街をブラブラ」	〃
「調子はどうですか？」	「身体は順調」	省略可
「血圧は？」	「朝が弱いから」	〃
「ストレス」	「少しぐらいは」	〃
「寝付きは？」	「寝付きは悪いかな」	〃
「健康管理に関して」	「ありがとうございます」	必須
「ご機嫌いかがでしょう？」	「調子いいです」	〃
「唇」	「素顔のままで」	〃
「病気かしら？」	「その病は……」	省略可
「ちょっと……」	「また会って」	必須
「先日は」	「気にしないで」	〃
「また会えますか？」	「長い時」	〃

「普通」に憧れるトップアイドル

榊 亜美

▲憧れのアイドルと、２人きりのコンサート！？

「同時攻略スケジュール」では表記が２種類あるが、いうまでもなくイマと亜美は同一人物。彼女の場合は、デート⑥のみセンター街限定でＣＧイベントが発生する。攻略自体は容易なキャラだが、デート可能な空き時間が変則的で少な目。独自にスケジュールを組むときは、特に注意が必要だ。ラストのお誘いメールは、23日15:58に24日13:00の予定でＯＫ。

	選択肢	選択例	ＣＧ
①	Ａ：貰えるなんて羨ましいな		
	Ｂ：じゃあ、俺とおそろいだね	●	
②	Ａ：兄弟に見えるんじゃないかな？		
	Ｂ：恋人同士だったらいいな	●	
	Ｃ：親子に見られたら、イヤだなぁ		
③	Ａ：幸せだなと思って	●/⑤へ	
	Ｂ：どこに行こうかなと思って		
	Ｃ：ご飯は何にしようかなって思って		
④	Ａ：今の亜美ちゃん		
	Ｂ：テレビの亜美ちゃん		
	Ｃ：どっちも		
⑤	選択肢なし		あり
⑥	Ａ：そうだよ		あり
	Ｂ：う～ん、どうだろう？		
	Ｃ：いや……まだまだかな	●/⑧へ	
⑦	Ａ：それは秘密		
	Ｂ：好きなタイプはない		
	Ｃ：亜美ちゃん		
⑧	選択肢なし		あり
⑨	Ａ：やっぱり忙しいのかな？		あり
	Ｂ：一緒にいたいね	●	
	Ｃ：良いクリスマスになるといいね		
⑩	Ａ：俺も……一緒にいたい		
	Ｂ：そんな事、言っちゃダメだよ	●	
⑪	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「お願いします」	「初めまして」	必須
「間違いじゃないですよ」	「意味ないんじゃない？」	〃
「ちょっと」	「いいこと」	〃
「いま読んでいる本」	「読むには読むけど……」	〃
「興味津々」	「わからないなぁ」	〃
「お仕事」	「やっぱり睡眠」	〃
「暇な時の過ごし方」	「メールでしょう」	〃
「もしかして」	「俺も楽しみ」	〃
「憂鬱です」	「前向きに」	〃
「あなたの顔」	「オオカミ……かな」	〃
「コミュニケイション」	「イマさんと」	省略可
「ハマリ事」	「やっぱりモバイル」	〃
「ＢＧＭ」	「クラシックを聴くかな」	〃
「忙しいですか？」	「普通に」	〃
「お会いしたいです」	「俺も会いたいな」	必須
「つらいです」	「そんな事、考えちゃダメ」	〃
「世間とのズレ」	「亜美ちゃんは亜美ちゃん」	省略可
「時間に余裕ができました」	「ＯＫ」	必須
「あなたの事ばかり……」	「嬉しいけれど……」	〃
「会いたいなぁ」	「俺も寂しいよ」	〃

人並み外れた機械音痴。豊かな胸が魅力のおっとりシスター

聖 優花

優花もお手軽キャラの１人。ただし、亜美と同じくデート可能な空き時間が不規則なため、スケジュール調整には注意が必要だ。また、美耶子との絡み(３Ｐ)も忘れないように!! ラストのお誘いメールは、23日14:58に、23日17:00の予定で。

▶天然ボケとはいえ、シスター相手にここまで親密になれるなんて♥

◀性格はしっかりしているが、の方は意外に……。

	選択肢	選択例	ＣＧ
①	Ａ：綺麗なペンダントだなぁって……	●/③へ	
	Ｂ：胸、大きいなぁって……		
②	Ａ：ボランティア関係とか		
	Ｂ：医療関係とか		
	Ｃ：ＡＶ関係とか		
③	Ａ：気長に頑張れば作れるよ	●/⑤へ	あり
	Ｂ：俺が手伝おうか		
	Ｃ：無理はしない方が……		
④	Ａ：怖くないですか？		
	Ｂ：寂しくないですか？		
⑤	選択肢なし		あり
⑥	Ａ：難しく考えすぎなんじゃないかな		あり
	Ｂ：俺は、これからも会いたいな	●	
	Ｃ：じゃあ、会わないようにする？		
⑦	選択肢なし		あり
⑧	Ａ：考え方の相違だね	●	
	Ｂ：理解できるまで話そうか		
⑨	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「届いてますでしょうか？」	「届いてますよ」	必須
「どうも、すみませんでした」	「無理はしないで」	〃
「こんにちは」	「おしい！」	〃
「いつか」	「便利な世の中」	〃
「楽しみ」	「よかった」	省略可
「ネット」	「チャレンジ」	〃
「上手くなったでしょうか？」	「もっと色々」	〃
「ありがとうございます」	「お礼なんて」	必須
「あの……」	「迷惑なんて」	〃
「お会いしたいです」	「俺も色々」	〃
「大事なお話しがあります」	「優花さんの為なら」	〃

見た目はコギャル、中身は……

相沢 奈々枝

奈々枝はデート③がポイントで、オープンカフェ限定でＣＧイベントが発生する。また、留依と同じく、デート⑥で選択肢Ａを選んでしまうとデート⑦のＣＧを取り逃がすことになる。例によってスケジュールを詰めるときは、デート⑥直前にセーブしておくこと。ラストのお誘いは23日14:58に、23日17:00の予定で誘うといいだろう。

	選択肢	選択例	ＣＧ
①	Ａ：読書と映画鑑賞	●/③へ	
	Ｂ：無趣味		
	Ｃ：盆栽と切手集め		
②	Ａ：行動力のある女の子だと思った		
	Ｂ：失礼な女の子だと思った		
	Ｃ：どうこう思い暇もなかった		
③	Ａ：いるわけないでしょ	●/⑤へ	あり
	Ｂ：当然いるよ		
④	Ａ：山ほどあるよ		
	Ｂ：全然ないね		
⑤	選択肢なし		あり
⑥	Ａ：わ、わたっかよ……	/⑧へ	あり
	Ｂ：こ、これ……食べれるの？	●	
	Ｃ：遠慮させていただきます		
⑦	Ａ：意外とお尻が大きいよね		あり
	Ｂ：意外と背が高いよね	●	
	Ｃ：意外と可愛いよね		
⑧	選択肢なし		あり
⑨	Ａ：やっぱり落ち込むね	●	あり
	Ｂ：全然落ち込まないね		
⑩	選択肢なし		あり

受信メール	返信メール	shortcut
「やっほ～♪」	「ボーっとしてる」	必須
「どう思う？」	「いいんじゃないかな」	〃
「将来の夢」	「そりゃもう、色々」	〃
「試験の結果にドキドキ」	「どうだろうね？」	〃
「ゲームとかやる？」	「ゲームは、時々……」	省略可
「男の人って」	「それ相応」	〃
「季節は変わって」	「やっぱり夏！」	〃
「今度、遊ぼうよ」	「いいね」	必須
「好みの味は？」	「苦みばしった」	〃
「キスの味は？」	「キスの味」(２番目のメール)	省略可
「遊んで♪」	「もちろん」	必須
「思い出しちゃって……」	「俺も、思い出すよ」	〃
「会いたいよぉ」	「俺も会いたいよぉ」	〃

プリンセスメモリー

少女の記憶を取り戻すために、自動生成ダンジョンでモンスターと戦うＲＰＧ。
プレイのコツと各キャラの攻略情報をお届けだ!!

カクテル・ソフト　**RPG**

●発売中(4月7日）／8,800円

STAFF ●原画：☆画野朗／MAKOTO2号

CGモード	回想モード	Hボイス	Hアニメ
○	×	○	×

ダンジョンに秘められた真実を解き明かそう!!

ゲームの目的は、ダンジョン（＝洞窟）で見つけた少女フィーリアの記憶をよみがえらせるために、手がかりを求めてダンジョンを探索すること。もちろんダンジョンには主人公の行く手を阻むモンスターがいる。このゲームでは、入る度に自動で新しいマップになる自動生成システムが採用されており、同じフロアを冒険しても、つねに新しい緊張感で挑めるのだ。また、ダンジョンだけを冒険していればゲームが進行するわけではなく、ダンジョンで見つけたアイテムを使って、村でイベントを発生させるなど、手順をふまえて攻略する必要もあるぞ。

◀ダンジョンでは、モンスターに囲まれないように部屋の入口で戦おう。

POINT 1 CTRLキーを使ってムダなく向きを変えよう！

モンスターとの戦闘は、簡単に言えばターン制になっている。主人公が剣で攻撃するか魔法やアイテムを使用する、または一歩移動する度に、モンスターも移動または攻撃をしてくる。単体のモンスターが相手なら問題ないが、注意したいのは、複数のモンスターに囲まれたときだ。前方のモンスターを倒してから、背後のモンスターと戦うためにカーソルキーで方向を変えると、ターンを消費するので攻撃を受けてしまう。そこで、ＣＴＲＬキーを押しながらカーソルキーを使って方向を変えてみよう。ターンを消費せずに、方向だけを変えることができるので、こちらから攻撃することが可能になるぞ。

◀複数のモンスターに囲まれた。ＣＴＲＬキーを押しながら方向を変えると……。

▶ターンを無駄にすることなく、向きを変えることができる。レベルの低いうちは、重要なテクニックだ。

POINT 2 ダンジョンで入手できるアイテムはフロアごとに決まっている

ダンジョンには、フロアによって出現するアイテムが限定されている。特に、装備系アイテムは出現場所が右の表のようになっているので、しっかりと装備を整えてから新しいフロアへ向かおう。また、ダンジョンのＢ８からは、フィーリアの感性をアップさせるアクセサリが出現するが、主人公が所有しているのと同じアイテムは出現しない。そこで、余っているアクセサリをむやみにバザーチケットと交換しないで、いくつかを所有しておいて、必要なアイテムを入手するのに役立てよう。

▶フィーリアの感性をすべてＭＡＸにするには、何度も探索することに。

POINT 3 ダンジョン1フロアをクリアするごとにフィーリアと会おう

◀ダンジョンには、ひとつのフロアごとにワープポイントがある。フロアを攻略するごとに、ワープポイントを使って入口へ戻ろう。

▶ポーニィ＆サリアンを攻略する場合には、やはりイベントを見たあとに、会話することが重要。地道な会話で、ハートをつかむのだ。

フィーリア攻略で最も重要なポイントが、つねに彼女との会話を怠らないということ。ダンジョンでひとつのフロアを攻略したら、すぐに宿屋に戻って彼女と会話するのだ。また、イベントを見たあとも会話しておかないと、攻略が不可能になる。

▶フィーリアが何も話さなくても、会話を怠ってはならない。

ダンジョンで手に入る装備系アイテム

モンスターとの戦闘で、非常に役立つ装備系アイテムの入手場所と効果を一覧にしてまとめてみた。ちなみに、ヌボリアンドードとヌボリアンシールドは、ダンジョンＢ４に入ってから、Ｂ３のヌボリアンの宮殿でヌボリアンと会話すると手に入る。また、グレートソード、マジックシールド、ジーニアスリング、魔法の眼鏡は、バザー期間にチケットと交換で入手可能だ。

SWORD ソード

アイテム名	効果および出現場所
ショートソード	攻撃力1
ロングソード	攻撃力2、ダンジョンB2～で出現
ブロードソード	攻撃力4、ダンジョンB3～で出現
ヌボリアンソード	攻撃力3
アイアンソード	攻撃力5、ダンジョンB6～で出現
バスタードソード	攻撃力7、ダンジョンB8～で出現
アンデッドソード	攻撃力6、ダンジョンB8～で出現
グレートソード	攻撃力11
プラチナソード	攻撃力9、ダンジョンB13～で出現
テラーソード	攻撃力10、ダンジョンB16～で出現
妖刀羅刹	攻撃力12、ダンジョンB19～で出現
スチームブレード	攻撃力15、表側世界で出現

SHIELD シールド

アイテム名	効果および出現場所
ウッドシールド	防御力1
バックラー	防御力2、ダンジョンB2～で出現
ブロンズシールド	防御力4、ダンジョンB3～で出現
ヌボリアンシールド	防御力3、攻撃力・素早さ・魔法力+1
アイアンシールド	防御力5、ダンジョンB6～で出現
ハードシールド	防御力6、ダンジョンB8～で出現
ヒータシールド	防御力7、ダンジョンB9～で出現
タワーシールド	防御力8、ダンジョンB13～で出現
マジックシールド	防御力6
プラチナシールド	防御力10、ダンジョンB16～で出現
羅刹の小手	防御力9、ダンジョンB19～で出現
スチームシールド	防御力13、表側世界で出現

TOOL ツール

アイテム名	効果および出現場所
回復のブーツ	10歩移動するごとに体力回復
パワーリスト	攻撃力が2アップ
必殺の指輪	クリティカル率アップ
命中のタリスマン	攻撃の命中率がアップ
ヌボリアンリング	防御力と素早さが2アップ
知恵のサークレット	魔法力が3アップ
魔法の耳栓	恐怖状態にならない
魔法の眼鏡	ダンジョン内のワナが見えるようになる
ジーニアスリング	もらえる経験値がアップする
ウォームマフラー	氷に対する耐性がアップ
炎のバンダナ	炎に対する耐性がアップ
避雷のアンクレット	雷に対する耐性がアップ

攻略できる女の子は3人。キミは誰を選ぶ…？

キャラクター別の攻略では、決められたイベントを絶対に見逃さないようにすることが大切だ。大きく分岐する前の共通チャートは以下のようになっているが、サリアン＆ポーニィを攻略する場合は、イベント38を起こさないよう、会う回数を調整することが大事。また、フィーリアを攻略する場合は、「冒険書」「クリスタルリリー」もフィーリアにプレゼントした方が無難。

●共通チャート

NO.	場所	イベント内容＆行動
1	宿屋・自室	夢の中の女の子
2	村・農場	サリアンを探しに行くがいない1
3	村・湖畔	サリアンを探しに行くがいない2
4	宿屋・カウンター	すでに帰っているサリアン
5	洞窟・入口前	旅人が見つめる洞窟
6	洞窟1Ｆ	ひとりたたずむ少女
7	洞窟・入口前	サリアンの待ち伏せ
8	サリアンの部屋奥	お風呂場をのぞく
9	サリアンの部屋	「フィーリア」と名づけられた少女
10	洞窟B03・宮殿	ヌポリアンポスの試練、「小さな白い花」入手
11	フィーリアの部屋	フィーリアに「小さな白い花」プレゼント
12	洞窟B03・宮殿	ヌポリアンからのプレゼント
13	フィーリアの部屋	プレゼントの中身は？
14	サリアンの部屋	新しい服のお披露目
15	洞窟B04	「踊る道化師」、「冒険書」入手
16	フィーリアの部屋	「踊る道化師」に喜ぶフィーリア
17	宿屋・カウンター	サリアンと話し湖畔へ。ポーニィに「冒険書」をあげる
18	洞窟B05	「謎の手首」、「クリスタルリリー」入手
19	フィーリアの部屋	「謎の手首」をフィーリアにあげる
20	サリアンの部屋奥	恥じらいを覚えたフィーリア
21	宿屋・カウンター	ポーニィからのお願い
22	村・放牧場	「クリスタルリリー」をサリアンにあげる
23	洞窟B06	「輝く王冠」入手
24	フィーリアの部屋	「輝く王冠」をフィーリアにあげる
25	洞窟B07	「喜びのカチューシャ」入手
26	村・湖畔	「喜びのカチューシャ」をフィーリアにあげる
27	洞窟B08・石室	洞窟の中の世界
28	洞窟B08・石室	石室左上にいる、石室世界の子供たちと会話
29	宿屋・２Ｆ廊下	サリアンと話すと、フィーリアをデートに誘える
30	村・畑	フィーリアと人参の収穫手伝い
31	村・放牧場	フィーリアと羊毛の毛刈り手伝い
32	村・牛舎	フィーリアと牛の乳搾り手伝い
33	村・養鶏所	フィーリアと鶏の卵拾い手伝い
34	村・酒場	フィーリアと酒場の女客に絡まれる
35	－	フィーリアの感性をすべて３以上にする
36	宿屋・カウンター	サリアンのことを気にするポーニィ
37	村・放牧場	サリアンと酒場でデート
38	フィーリアの部屋	ドレス姿のフィーリア
39	宿屋・カウンター	ポーニィのことを気にするサリアン
40	ポーニィの部屋	ポーニィと湖畔でデート
41	村・バザー会場	フィーリアと「ＣＩＲＣＵＳ」テントに入る
42	村・バザー会場	フィーリアと「ＤＡＮＣＥ」テントに入る
43	村・バザー会場	フィーリアと「ＺＯＯ」テントに入る
44	村・バザー会場	フィーリアと「ＪＵＮＫ」テントに入る
45	村・バザー会場	フィーリアと「ＰＯＲＫ」テントに入る
46	村・バザー会場	フィーリアと「ＦＯＲＴＵＮＥ」テントに入る
47	－	フィーリアの感性をすべてＭＡＸにする
48	村・バザー会場	フィーリアと左上の小さなテントの奥に入る
49	村・バザー会場	フィーリアと「ＭＵＳＥＵＭ」テントに入る
50	村・バザー会場	フィーリアと「ＡＣＴ」前のごろつきと対決
51	村・バザー会場	バザー会場から出ると吟遊詩人と会う
52	洞窟B08・石室	落石事故に遭った子供を救出
53	宿屋・カウンター	フィーリアが「金のアミュレット」をくれる
54	宿屋・自室	フィーリアが部屋にやってくる

フィーリア

フィーリアは、物語のヒロインだけにトゥルーエンディングを見ることができる唯一のキャラクターだ。ゆえに、攻略条件も厳しいので、慎重にゲームを進行させていこう。特に、ＰＯＩＮＴ③で触れたように、イベントを見るかダンジョンを１フロア攻略するたびに、フィーリアと会話するのを忘れると、イベント38と54が見られなくなってしまう。もし、見ることができなければ、以降どんなにがんばっても攻略は不可能だ。イベント54を見るまでは、こまめにセーブしておくといいだろう。また、フィーリアの感性をアップさせるアイテムをあげると、選択肢が出現することがあるが、どれを選んでもフィーリアの攻略に影響はないので安心してほしい。

▶フィーリアが部屋にやってくる54のイベント。発生しなければ、攻略は失敗したと考えよう。

◀幾多の困難を乗り越え、ついにフィーリアと結ばれた。トゥルーエンディングまではあと少しだ。

●フィーリアチャート

NO.	場所	イベント内容＆行動
55	洞窟B13奥	聖女フィーリアと会話
56	洞窟B14奥	蛮人フィーリアと戦闘
57	洞窟B15奥	幼女フィーリアと戦闘（２回）
58	洞窟B16奥	娼婦フィーリアと会話
59	洞窟B13	胸像に４つの雫を融合させる
60	村・広場	英雄凱旋…？
61	村・湖畔	フィーリアからのお礼
62	村・宿屋前	フィーリアが「白金のアミュレット」をくれる
63	洞窟B17	手鏡の映像1
64	洞窟B17	手鏡の映像2
65	洞窟B18	手鏡の映像3
66	洞窟B19	手鏡の映像4
67	洞窟B20奥	悪魔の選択
68	村・広場	自分を責めるフィーリア
69	洞窟・入口前	冒険を続ける決意
70	洞窟B20奥	狡猾フィーリアと戦闘
71	洞窟B13	胸像に最後の雫を融合させる
72	宿屋・自室	フィーリアと結ばれる
73	宿屋・カウンター	いなくなったフィーリア
74	村・湖畔	フィーリアの勝手なお別れ
75	洞窟B20奥	フィーリアを追って表側世界へ
76	表側世界・詰め所	大切な家族との再会
77	表側世界・詰め所	冷たい目をしたフィーリア
78	表側世界1F	スチームナイト・ガンプ
79	表側世界2F	フィーリアの過去1
80	表側世界3F	フィーリアの過去2
81	表側世界3F	アミュレットに命を救われる
82	表側世界4F	石版
83	表側世界5F	再会＆最終決戦

サリアン
ポーニィ

サリアンとポーニィは、イベント69でどちらを助けるかという二者択一がある以外はすべて共通している。もちろん、助けた方の女の子とイベント76で結ばれることになるのだ。そこで、少ないプレイ時間で２人を攻略するには、イベント69の直前でセーブしておくのがいい。また、攻略のポイントは、①チャートのイベントを見たら、彼女たちの部屋かカウンターで２人と会話をすること、②イベント17と22で２人にプレゼントをあげること、③フィーリアのＨシーンを見ないこと。特に、②のプレゼントイベントは非常に重要で、見ていなければ絶対に攻略不可能だ。プレゼントをあげられるのは、「冒険書」は19のイベントを見るまで、「クリスタルリリー」はイベント24を発生させるまでなので、逃さないように！

▶家庭的なポーニィは、ぜひ守ってあげたいキャラクター。見られるＨシーンは、どちらか一方のみだ。

◀姉のような存在だったサリアン。ちなみに、サリアンかポーニィと結ばれてしまったら、トゥルーエンディングを見ることはできない。

●サリアン＆ポーニィチャート

NO.	場所	イベント内容＆行動
55	宿屋・自室	サリアンの一方的な会話
56	サリアンの部屋	奥水浴びをするポーニィ
57	洞窟B13奥	聖女フィーリアと会話
58	洞窟B14奥	蛮人フィーリアと戦闘
59	洞窟B15奥	幼女フィーリアと戦闘（２回）
60	洞窟B16奥	娼婦フィーリアと会話
61	洞窟B13	胸像に４つの雫を融合させる
62	村・広場	英雄凱旋…？
63	村・湖畔	フィーリアからのお礼
64	村・宿屋前	フィーリアが「白金のアミュレット」をくれる
65	洞窟B17	手鏡の映像1
66	洞窟B17	手鏡の映像2
67	洞窟B18	手鏡の映像3
68	洞窟B19	手鏡の映像4
69	洞窟B20奥	悪魔の選択
70	村・広場	自分を責めるフィーリア
71	洞窟・入口前	冒険を続ける決意
72	洞窟B20奥	狡猾フィーリアと戦闘
73	洞窟B13	胸像に最後の雫を融合させる
74	宿屋・カウンター	いなくなったフィーリア
75	村・湖畔	フィーリアの勝手なお別れ
76	洞窟B20奥	サリアンorポーニィと結ばれる
77	洞窟B20奥	フィーリアを追って表側世界へ
78	表側世界・詰め所	大切な家族との再会
79	表側世界・詰め所	冷たい目をしたフィーリア
80	表側世界1F	スチームナイト・ガンプ
81	表側世界2F	フィーリアの過去1
82	表側世界3F	フィーリアの過去2
83	表側世界3F	アミュレットに命を救われる
84	表側世界4F	石版
85	表側世界5F	再会＆最終決戦

さくらんぼ海岸

真夏のリゾートでひと夏の恋を体験できる恋愛ＳＬＧ。今回は海の家の経営のコツと、女の子との恋愛についてフォローしていくぞ!!

フェアリーテール　AVG+SLG
●発売中（６月30日）／7,800円
STAFF　原画：Robert.K.Dog　シナリオ：米倉倀
CGモード ○　回想モード ×　Hボイス ○　Hアニメ ×

海の家を経営しつつ女の子と一夏の思い出を作ろう！

海の家・浜屋をうまく経営しつつ、女の子との想い出を作る、AVGとSLGが一緒になった『さくらんぼ海岸』。今回の攻略では浜屋の運営を「経営パート」、女の子との恋愛を「恋愛パート」として解説していくぞ。参考にして、お目当ての女の子とエンディングを迎えよう!!

◀▲経営パートは難しくない。あくまで女の子との恋愛がメインなのだ。

SYSTEM 経営と恋愛を両立させよう！

優先すべきなのは浜屋を盛り立てることだが、メインは女の子との恋愛。主人公はシフトから外れると休暇となって、いろいろな場所に移動できる。お目当ての女の子を誘って、好感度を上げていこう。

▲ストレスと疲労は、こまめにチェックしておくこと。

経営パート　アルバイトの人員を増やして効率よく店舗を経営!!

ここでは浜屋を経営する上で、気をつけたいポイントを解説する。このポイントを押さえておけば、客足が落ちて困るという状況にはならないのだ。また、各キャラのパラメータは、仕事をこなすことで次第にレベルアップしていく。苦手な仕事も何度も繰り返せばうまくこなせるようになるのだ。ただし、あくまで経営パートはオマケなので、メインとなる恋愛パートの足かせとならないよう、しっかり心がけておこう。

◀掃除をしないと、お客が寄り付かなくなるぞ！

▶調子が上がれば、仕事の効率もアップ。

POINT 1　7月14日までに全員雇え!!

アルバイトをしてくれる女の子は、それぞれ出現条件が決まっている（恋愛パート参照）。スムーズに店舗を経営するためにも、アルバイト可能な７人の女の子と、早い時期に出会っておきたい。よって、条件を満たしているのに出現しなかったらロードを繰り返そう。

▲主人公をシフトから外し、女の子を捜すのだ！

POINT 2　2交代制のシフト!!

全部で９人（主人公を含む）いる人員はすべて配置せず、得意なシフトが重ならないように２グループに分けて、「２交代制のシフト」で仕事をさせよう。ただし、主人公の休憩中に女の子を誘うには、お目当ての女の子が働いている必要がある。覚えておこう。

▲仕事中にサボると、残った従業員の疲労がアップ。

恋愛パート　攻略したい女の子と行動を共にすることがクリアへのカギ!!

このゲームでは、お目当ての女の子と一緒に行動していけば、ほぼパーフェクトにエンディングを見ることができる。閉店後の掃除やシフトを一緒になるようにして、女の子の好感度をアップさせていこう。ただし、お天気お姉さんの「星野あんな」のみ、１日の始めにチェックできる天気予報を欠かさず見ることでイベントが発生していくので注意しよう。ちなみに、浜屋の経営を二の次にすれば、３人ぐらいの同時攻略も可能なので、CGコンプリートを目指すならチャレンジしてみてはいかが？

◀休憩を取らないとめぐみとは会えないので注意！
◀閉店後の掃除は女の子とのスキンシップに最適♥

CHECK 固定デートイベントで好感度を大幅UP！

女の子との好感度を大幅にUPさせるには、固定デートイベントを利用するのが一番効率がいい。ただし、これらのイベントには仕事中の女の子しか誘うことができないのだ。あらかじめ日程を確認しておき、うまくシフトを決めていこう。全部誘うことができれば、エンディングは確実だぞ。

固定イベント発生日一覧表

日付	イベント
■7月15日	シーパラダイスオープン
■7月20日	ダンスパーティー開催
■8月 4日	シーパラダイス水着半額デー
■8月10日	花火大会
■8月22日	シーパラダイスカップル半額デー

◀お目当ての女の子を誘って出かけよう。

▶さやかは出会いの回数が少ないので、狙うなら必ず誘っておくこと！

鮎川めぐみ

攻略のポイント　めぐみの祖母「トメ」との会話が重要!!

出現条件
めぐみはゲームスタート時から出現している。イベントCGも集めやすいキャラなのだ。

めぐみの攻略では、休憩してめぐみを誘う必要がある。さらに、めぐみの祖母であるトメとある程度会話しておかないと話が進まないので注意。オススメは午前中にめぐみを誘ってデートし、午後にトメを捜すパターン。ただし、経営パートもおろそかにしないように！　また、８月８日までに天気予報を欠かさずチェックしておくと、CGが見られるぞ。

▲トメは海岸や松林などにいるので捜そう。

▲台風イベント後は、急速にめぐみに接近♪

田口真奈美

攻略のポイント
2人で一緒に仕事をすること!

出現条件
真奈美もゲームスタート時から必ず出現するキャラ。アルバイトも一緒にできるので、攻略しやすい。

真奈美を攻略するには、同じシフトで働いて閉店後の掃除も一緒にすればOK。8月4日のシーパラダイスの固定イベントは攻略する上で必須なので、忘れずに誘っておこう。また、妹のさやかの出現には真奈美との好感度がある程度必要。さやかを狙うなら覚えておこう。

▲ショートカットがよく似合う八百屋の看板娘。

▲料理イベントが発生するまで、主人公は厨房を担当。

◀デートに誘われたらHへ突入♪

田口さやか

攻略のポイント
真奈美と早く仲良くなろう!

出現条件
真奈美の好感度がある程度アップした状態で、晴れか曇りの天気のときにランダムで出現する。

出現条件で触れたとおり、真奈美と仲良くならないとさやかは出現しない。さやかが出現したら、仕事を休んで八百屋・松林・灯台のいずれかを回ってさやかと出会い、好感度を上げていこう。ただし、さやかをデートに誘うときは真奈美に仕事をさせておく必要があるので注意。さやかとのケンカイベントが発生したら、1人で行動できる場所にひと通り行き、浜屋で1人で仕事をしているとさやかが現れるぞ。

▲真奈美が忘れた野菜を、浜屋に届けてくれる。

▲背伸びしてオトナになりたい年頃……。

星野あんな

攻略のポイント
毎日かかさず天気予報をチェック!!

出現条件
閉店前に毎日欠かさず天気予報をチェックしておけば、7月9日に必ず出会うことができる。

あんなの攻略でポイントとなるのは、1日の始まりに天気予報を毎日欠かさずチェックしていくこと。そして、あんなとのイベントが2回発生したら、8月の中盤頃に1人で仕事をするようにしよう。そうすれば、あんなのHイベントを堪能することができるぞ。

▲天気予報を毎日見るだけで、簡単にHができる!

▲天気予報に出演していない日がイベント日。

▲1人で仕事をしていると、閉店後にあんなが訪ねてきて……。

蘭堂小百合

攻略のポイント
休暇のときにヨーゼフと外出しよう!!

出現条件
晴れか曇りの日に仕事を休んで灯台に行くと、ランダムで出現する。日付の条件はとくにない。

さゆりの攻略に不可欠なのがヨーゼフとの散歩。散歩中に小百合の家がある場所をチェックしておかないと、クリアは不可能なのだ。休憩中に小百合と出会うには、ヨーゼフが休憩の相手に選択されなくなるまで外出する必要があるので注意しよう。また、好感度をアップさせるには、閉店後の掃除を一緒にするのもオススメ。さゆり狙いのときは、一緒に仕事をしつつ掃除もしておくようにしよう!

▲出現率は低いが、あきらめずに灯台に通おう!

◀世間知らずのお嬢様もHのときは……!?

知念由香

攻略のポイント
8月15日に2人で休み、1人で出かけよう!

出現条件
雨と台風以外のときに仕事を休んで岩場に行くと、ランダムで出現する。日付の条件はとくにないぞ。

由香を攻略するには、ほかの女の子と同様に同じシフトで働き、掃除を一緒にこなすことがポイント。ただし、由香が呼び込みシフトだと序盤のいくつかのイベントが発生しない。よって、由香を狙うなら呼び込み以外のシフトに配置しておくのがベストだ。また、8月15日では主人公と由香が一緒に休憩を取り、なおかつ主人公1人で出かけるようにしよう。そうすれば、お待ちかねのHイベントが発生するぞ。

▲由香を呼び込みシフトに配置しないように!

▲引き締まった由香の体を、じっくり堪能しよう♥

宮本愛

攻略のポイント
22日からの連続イベントをチェック!!

出現条件
晴れか曇りの日に仕事を休んで浜辺に行くと、ランダムで出現する。日付の条件はとくにない。

愛を攻略する上で覚えておきたいのは、呼び込みシフトだと発生しないイベントがあるということ。よって、それ以外のシフトに配置して、一緒に仕事をこなしていこう。イベントによっては、午後に早退してしまうこともあるぞ。また、最後のイベントはHをした後も、デートなどで好感度をアップさせないと発生しないので注意。

▲浜辺でぬいぐるみに話しかけている所を目撃する。

▲7月22～25日までは連続でイベントが発生。

▲かなりロリ度が高い愛。萌える人も多い!?

知美&奈美

攻略のポイント
5日に登場しなかったらロード!!

出現条件
基本的に7月5日に登場するので捜す必要はない。5日に登場しなくても、高確率で出現するぞ。

知美&奈美は高確率で5日に登場するが、もし登場しなかったらロード。知美&奈美とのHは、主人公と2人のみで仕事をしないと発生しないので注意しよう。また、残念ながらどちらか一方のみの攻略はできないのだ。

▲いきなり屋根を突き破って登場する奈美!!

▲▶2人1組で行動。もちろんHも♪

風原かすみ

攻略のポイント
適度に典歌と出会うのがカギ!!

出現条件
7月12日以降の曇りの日のみ限定。閉店後の掃除を1人で行うと、ランダムで出現する。

かすみを攻略するには、7月中の固定イベントと閉店後の掃除を一緒にすることが重要。12日以降になったら早く出現させよう。また、キーパーソンとなる慶徳院典歌は、8月にかすみを休ませて主人公が仕事をすると出現。8月11日に主人公1人で仕事をするとかすみが消えるので、努めて典歌と会おう(岩場・ボート乗り場・灯台にいる)。毎日典歌に会いつつ8月18日頃に仕事をすれば、重要イベントが発生。

▲泣き声が聞こえる所に行くと、裸のかすみが!?

▲もちろん、典歌とのHシーンも用意されているぞ!

あったかい恋のMenu、
そろってます!
電撃の
Pia♥キャロットへ
ようこそ!!2
コミックス&単行本をよろしく!
好評発売中Menu!!
永久保存版の
メインディッシュ!!
電撃アニマガSPECIAL
Pia♥キャロットへ
ようこそ!!2DX
OVA Menu Book
描き下ろしセル画、イラスト、
設定資料などなど、
Pia♥キャロ情報満載。
◆A5判・100P ◆定価:本体950円+税
恋のトッピングに胸キュンっ♥
〜電撃「Pia♥キャロ」コミックス〜
Pia♥キャロットへ
ようこそ!!2
こちら、
恋のハイテンション
コースです!
◆作/かなん
◆定価:本体590円+税
Pia♥キャロットへようこそ!!2
コミックアンソロジー
◆定価:本体各680円+税
◆執筆陣=ひかゆ、ゴダとんぼ他
◆執筆陣=かなん、森崎くるみ他
◆執筆陣=蒼咲翔、今野邑咲他
Part I
Part II
Part III
※定価は本体価格に消費税が加算されます

またまた出します♪♪ 冬姫オリジナルグッズ

『姫』だからこそ実現した、極上のプレミアムグッズが登場。これは絶対ゲットです！

21世紀最初の1年間を彩る 強力ラインナップ『姫』カレンダー

ごとP！
めざましい活躍で人気上昇中！　氏のカレンダーが今年も完成。

エルフ
カレンダーでは初登場！エルフの名作キャラが総出演した嬉しい1本。

コミックマーケット59は超必見!!

別冊電撃若Vol.2

女性必見！

女性読者の熱い支持を受け、再び登場する『電撃若』。今回は女性向けゲームを大紹介。アリスブルー、b_works、AMEDEOといった注目のメーカー直撃インタビューは必見。また『若』オリジナル小説「Ever Blue」の第2話も収録。冬コミ当日は、女性専用の『若』カウンターも設ける予定！

特別描きおろし

ひさと氏
（アリスブルー）
龍牙　翔氏
（AMEDEO）

電撃若オリジナル
耽美小説
『Ever Blue』
第2話も収録♥

イラスト／つかPON

その他グッズも盛りだくさん。

そのほか、『電撃大王』からは人気マンガのグッズがそろいぶみ。さらにさらに！冬コミ期間中、右下の引換券を切り取ってブースに持参してくださった人に限り、超レアな特別グッズをプレゼントします！損はさせないメディアワークスブース。あなたもぜひご来場ください!!

日時・・・・・・・
2000年12月29、30日

場所・・・・・・・
コミックマーケット59
（東京ビックサイトにて）
メディアワークスブース

※数に限りがありますので販売終了の際はご容赦ください。

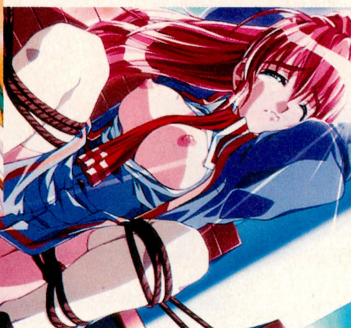
お待ちしています。

『姫』プレゼント引換券

宮前ゆずるがファミレス好きのお兄ちゃんたちに贈るきゃる〜んな読者ページ！

~~美少女~~F&Cゲームのト・リ・コ♥

▲▶我が最愛のスワティ〜♥　いつ見てもかわいいんだからぁ、もうっ！　ちなみに、２番目のお気に入りは千歳ちゃん♥　ああ、私もお兄ちゃんになりた〜い！

ファンクラブ・ホームページ・限定アイテム、そして社内内部と、F&Cの隠れた魅力満載！

Ｆ＆Ｃファンのみなさん、こんにちは！　編集部でも屈指のスワティ好きを自認する宮前ゆずるです。いいよね〜スワティ。神様なのに全然神様っぽくない言動がかわいいし、エッチシーンのないエロゲーヒロインというのも前代未聞で最高。彼女のことだけで４ページ語れるぞ……って、それは別の機会にして。この「Ｆ＆Ｃゲームのトリコ」では、お店で販売しているゲームだけでは知ることのできない、Ｆ＆Ｃの隠れた魅力を徹底解明。何しろ、ファンクラブ会員の特典や充実したホームページコンテンツはもとより、この冬限定のレアアイテムにおいても、超オススメの内容なんだよ。そして、好奇心旺盛なトリコ班だからこそできた、Ｆ＆Ｃの社内潜入レポート。そちらもぜひ読んでね。それではスタート！

F&Cのファンクラブに入ろう!!

Club F&C

☆新ファンクラブ案内☆

入会費無料。年会費3000円（月々にするとたったの250円）で9月からスゴイサービスが受けられる！ サービス内容を紹介しよう。

☆サービス　その1　「F&Cカード」贈呈

毎年更新時に「F&Cカード」(1,000円相当)を贈呈。F&Cで現在企画中の各種サービスが受けられる、かなり使えるサービスなのだ。

☆サービス　その2　年4回の会報誌をお届け

新作情報やスタッフのインタビュー、イベント情報、未公開イラストなど盛りだくさん。しかも、現行のA4 1/3サイズからA5サイズ・フルカラーになるぞ。

☆サービス　その3　会員限定ソフトが買える

なんと、年1作、会員しか買えないオリジナルソフトを計画中。どんな作品かは、会報でしか知らせない企画もの。あの名作を手掛けたスタッフと原画が特別に・・・なんてことも。乞うご期待！

☆サービス　その4　会員専用ホームページ開設

来年1月予定で、会員専用のホームページを開設するぞ。生で鮮度の高い情報が手にはいるし、プリントアウトしてイベントに持っていくと何かイイことがあるし、その他ダウンロードサービス？なんてことも。詳しくは年末の会報で。

☆さっそく申し込もう☆

- 会報や広告についている「Club F&C入会申し込み書」(コピーも可)に「お名前」「ご住所」「お電話番号」「生年月日」「年齢」「性別」「e-mailアドレス(任意)」を明記してください。
なお、下にある「WEB仮登録」ボタンからもお申し込みを受付いたしておりますので、ぜひご利用ください。
※「Club F&C入会申し込み書」が無い場合はお客様のご都合の良い用紙に上記必要事項をご明記のうえお送りください。
- 免許証や保険証などの年齢を証明できる公的文書のコピーを用意する。
- 年会費3,000円を送金する。
・現金書留で送金する場合・・・現金書留封筒に「入会申込書」「年齢を証明する公的文書のコピー」「年会費」をご同封のうえ下記住所まで送金してください。
なお、無記名の郵便小為替での送金も受け付けておりますが普通郵便でお送りいただいた場合、郵便事故等で届かない場合がありますのでご了承ください。
(受付の処理上、通信販売のお申し込みとは別の封筒でお申し込みください。)
※WEB仮登録にて申込書を登録されている方は「入会申込書」はお送りいただかなくてもかまいませんのでご了承ください。

宛先

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場3-3-3 NIAビル5F　Club F&C事務局
※ 必要事項・年会費ご入金が確認できた後、8月下旬に会員証をお届けする予定です。
会員有効期間は1年間です。なお、会員サービスが受けられる期間は、会員証記載の有効期間に限りますので、お確かめ下さい。

WEB仮登録

このページに関するお問い合わせはメールまたはお電話、FAXにてお願いいたします。

まずは、豪華特典がてんこ盛りのＦ＆Ｃファンクラブ（以下ＦＣ）の紹介を！　特典①Ｆ＆Ｃカード（1000円相当）の贈呈。このカードで、「きゃろっとガーデン」（http://www.icard.co.jp/）というＦ＆Ｃのインターネットコンテンツでサービスを受けられます。カードには人気キャラのイラストがあしらわれているので、そちらも注目。特典②年４回の会報。Ａ５サイズのフルカラー小冊子に、新作情報や開発秘話などを掲載。特典③年に１作、会員限定ソフトの配布。作品の内容は会報でしか報じられないうえ、制作にはあの名作を手がけたスタッフも携わるというから、なんともレアで嬉しいかぎり。特典④会員専用ホームページの閲覧……などなど。どう？　スゴイ特典ばかりでしょ。気になるのは会費だけど、なんと１年間で3,000円とかなりリーズナブル。お得なこのＦＣ、絶対入会しなくちゃね！

CLUB F&C MAGAZINE vol.1

これがF&Cカード&会報だ!!

F&Cファンクラブ入会申込書（コピー可）

氏名	フリガナ	性別	男　　女
		生年月日	19　年　月　日
住所	〒□□□-□□□□		
電話		メールアドレス	

キリトリ

F&Cファンクラブ入会申込書

ファン垂涎の特典が満載。ＦＣに入会を希望する人は、以下の文章をよく読んで入会手続きを行ってください。

①左の申込書に、必要事項を記入してください。
メールアドレスは任意記入です。

②免許証や保険証など、年齢を証明できるものを用意してください。

③年会費3,000円を用意してください。
現金書留で送金する場合……現金書留封筒に「入会申込書」「年齢を証明できるもののコピー」「年会費」を同封して、欄外の申込先までお送りください。
また、無記名の郵便小為替でのお申込も受け付けていますが、郵便事故などで届かない場合がありますのでご了承ください。事故などの責任は、Ｆ＆Ｃ及び本誌編集部では一切負えません。有効期間は１年間です。

宮前ゆずる：とにかくスワティ好きの担当ライター。編集部に来たその日に「スワティが大好きなんです！」と言い放ったことはもはや伝説である(笑)。今思えば、その後の私の運命を決定づけた一言だった。そう、姫編集部で生きてゆく運命を。

ロマンスはトリコの輝き

ちくちり沙織：鮎が好きだと言い張る、鬼畜担当編集者。でも、名前を見ておわかりいただけるように、本命は沙織らしい(笑)。さすが鬼畜というべきかしら？　きっと、千紗都や空もいじめまくっているんだろうね。でも鮎はいじめられないぞ！

申込先：〒169-0075
東京都新宿区高田馬場3-3-3 NIAビル5F

ファンは絶対にチェックするべし!!

F&Cホームページ徹底紹介！

ファンには嬉しい情報がたっぷりのホームページをとくとご覧あれ♥

次に、コンテンツたっぷりのホームページについて紹介するよ♥　右の画像は、11月10日現在のトップページ。『CANVAS ～セピア色のモチーフ～』のイラストがかわいいでしょ？　でも個人的に気になったのは、アドレスのアタマにくっついている女の子。初めて見たときは「うわ、凝ったことするなぁ」って思ったんだけど、そのあとで「何のキャラだろ、コレ？」と疑問が。ぜひ、アナタもホームページを訪れて、この女の子の存在を確かめてくだされ。で、答えがわかったら私に教えてね(笑)。それではさっそく、ファン必見のコンテンツを下に挙げてみるよ！

F＆Cホームページアドレス：http://www.fandc.co.jp/

速報『Pia♥キャロ3』！

F＆Cの誇る大人気シリーズ続編が、3年ぶりに制作開始♥　超楽しみ！

ここでは「電撃G'sマガジン」と合同開催していた、制服コンテストの結果発表を行っているよ。さてさて!?

▲▶人気投票1位となった「フローラルタイプ」と2位の「トロピカルタイプ」。どちらも個性的で、すごくかわいいッス♥　この制服を着た女の子と出会える日が待ち遠しいね！

最新情報も満載!!

もちろん、最新作の情報もアリ！　各作品ともストーリー概要やキャラ紹介、ゲームシステムの解説に加えて、制作スタッフさんからのコメントも見ることができるよ。

▲キャラ紹介のひとコマ。ソフトの発売前にチェックして、萌えキャラを探しておくべし。

なかには主題歌の歌詞や制作日記などをアップしているコーナーもあるので、すみずみまで目を通してみて。『CANVAS～のおまけコラムは必見！

イベント情報&レポート!!

これまでに行われたイベントのレポートと、今後のイベント予定がチェックできるページだよ。開催日の近いイベント情報に関しては、販売予定商品のリストがアップされることもあるので、こまめにチェックしてみましょう。これでアナタもイベントの達人！

▲近日中に冬コミの詳細もアップされるかな!?「キャラフェス2000秋」のレポートにも期待♥

◀F＆Cといえばコスプレスタッフさん。てなわけで「ミレニアムギャルフェスタ」レポより。

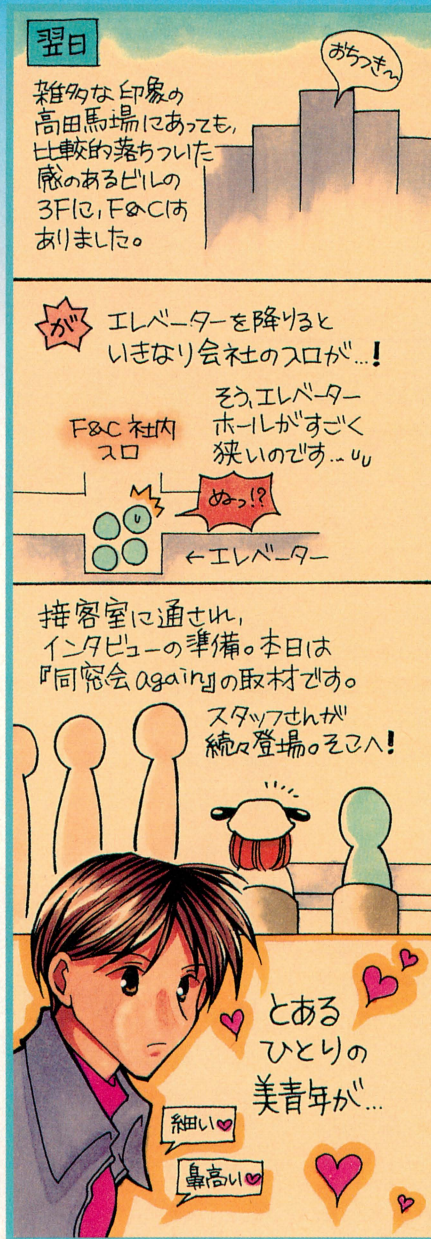
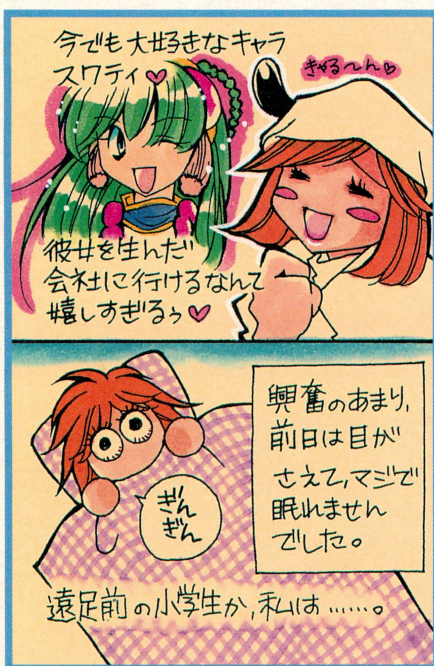
コンテンツはまだまだあるよ♥

これらのほかにも、発売済のソフト＆ムックの紹介やユーザーサポートといった基本的なコーナーあり、ユーザーからのお便りをアップした楽しいページもありと、まさに盛りだくさんの内容なんです。また左ページで紹介したFCについても、誌面と同様の内容をアップ。入会申込用フォームも備えてあるので、ネット環境のある人はそちらを利用してもOKだよ。さっ、今夜のテレホタイムは、F＆CのホームページへGO！

次のページはいよいよF&Cの内部に宮前が潜入！はたして…!?

追加情報：F＆Cの人気キャラをフィーチャーしたトレーディングカードゲームが登場。その名も『Cross Over The F&C TCG』！　プレイヤーは最強の座を目指す『デュエルマスター』となって、F＆Cの誇る美少女キャラとともに敵を倒していくのだ。気になるカードは全297種類（キャラクターカード180種、ナビゲーターカード15種、イベントカード63

F&C 潜入レポート

インタビューにおジャマするだけでもおこがましーというのに、開発部周辺まで快く（!?）案内してくださったF＆Cさんに感謝！　社長さまにもお会いできちゃって、なんだかトクした気分です。ああ、ラッキー♥

実際のインタビュー記事では、写真の掲載が少なかったので、その分ここで描いてみました（次のページも参照）。でも、スタッフの皆さんが取材に応じてくださっている間、ずっとこんなことを考えていたのかって思われたらイヤだなぁ（笑）。

要チェック！

20世紀最後のクリスマスに贈る…

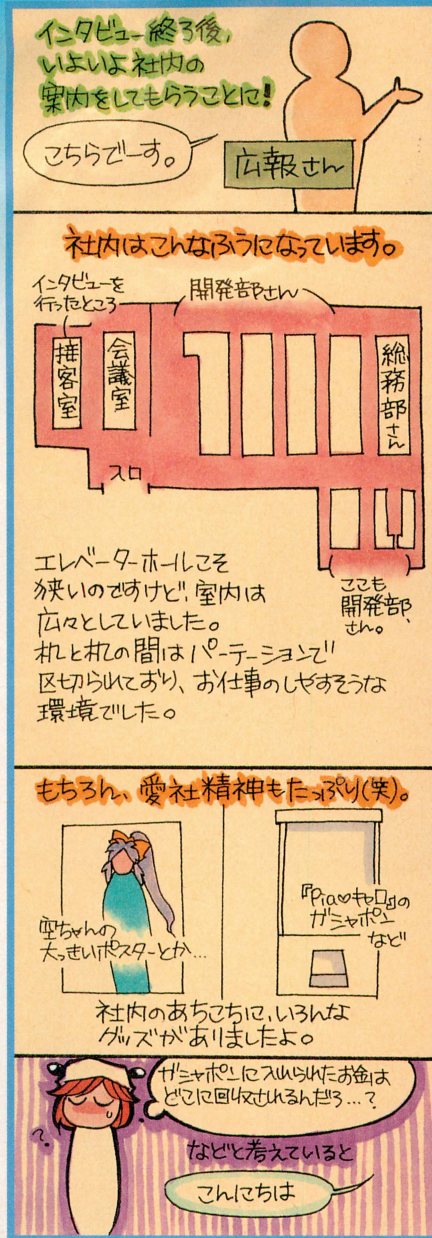
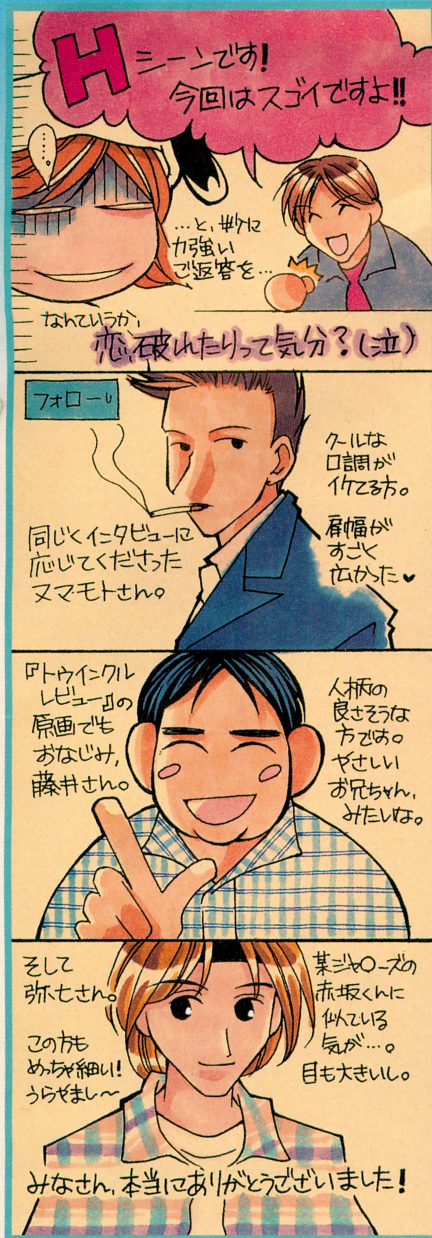
『White Christmas ～雪降る夜の恋人達～』

対応機種：W95&98&2000
価格：5,000円[税別](F&Cカード付)
発売日：12月8日

F＆Cが贈る、ファン感涙のクリスマスプレゼント。それが『White Christmas～雪降る夜の恋人達～』！クリスマスを題材にした４本のオムニバスAVG＋18枚の壁紙を収録、この冬だけの限定オリジナルソフトです。しかも、通信販売かイベント販売でしかゲットできないという超レアもの。また、生産本数も限られているので、商品を希望する人は今すぐ各ホームページへアクセスしてみてね！
通信販売：ピンクレモネード
(http://www.p-lemonade.com/)
イベント販売：F＆Cホームページのイベント情報を参照のこと。

位相同爆氏
ちょも氏
巻田佳春氏

壁紙の豪華執筆陣18名を一挙紹介!!

満月。／しばやん／竹村雪秀／あさると彪／ちょも／芹沢克己／巻田佳春／ぽよよん♥ろっく／位相同爆／ともみみしもん／馴染しん／ほっけうるふ／ふじもとせい／みゅらっち／ユナイト双児／一烈条二／さがのあおい／こうのゆきよ（敬称略）

な、なんだか社内潜入レポートというよりは、男性スタッフ観察記のようになってしまいました。ですが、カッコイイのは外見だけではありません。丁寧なご対応の数々には、ホントに感激するばかりでした。皆さん、ありがとうございました！

収録している4本はコレだ!!

えーせー

原画：満月。

西園寺茂は、とある街から36,000メートル離れた衛星内に、都市制圧兵器兼雑用係のサイボーグ・パプリカと一緒に住んでいるワガママな石油王である。折しも街はクリスマス一色。浮き足立つカップルの幸せをぶち壊すため、彼はイヤがるパプリカを、むりやり地球へ送り込んだ！

▲喫茶店でパフェを食すパプリカ。かなり幸せそうだ（笑）

恋に落ちる雪

原画：竹村雪秀

純には、同棲する年上の恋人・美雪がいる。貯金を下ろし、美容師の専門学校へ通わせてくれた美雪に、彼は恩返しすることを決意。やがてそれは、美雪への愛情に変わっていく。見習いを経てシャンプーを任されるようになった年のクリスマス。彼は、とあることを考えた。

▲美容師専門学校への初登校。美雪に笑顔で送り出されたことを、純は思い出す。

Hot Winter Night

原画：上杉涼

12月のとある日。クリスマスを楽しみにしている三和友美と、それを毛嫌いする敷島大介は、当の行事が原因でケンカをしてしまう。互いのことを大切に想いながらも、距離が離れてしまいそうなふたり。そんなとき、大介の前にざしきわらしのような姿をした子どもが現れて……。

▲住所も名前もわからない謎多き子どもに、大介は困惑気味だが!?

Tears

原画：しばやん

どんくさい大学生・平沢伸治は、家族旅行の出発日に寝坊してしまう。あてがはずれ、結局いつもどおりの平凡な一日を迎える伸治。しかし、幼なじみの赤城由衣と、高校時代の先輩である神山真希の胸には、ある特別な想いが飛来する日だった。そう、今日はクリスマスイブなのだ。

▲クリスマスの飾りつけに精を出す由衣と伸治。はたして、彼女の心境は？

DENGEKI 電撃姫 HIME

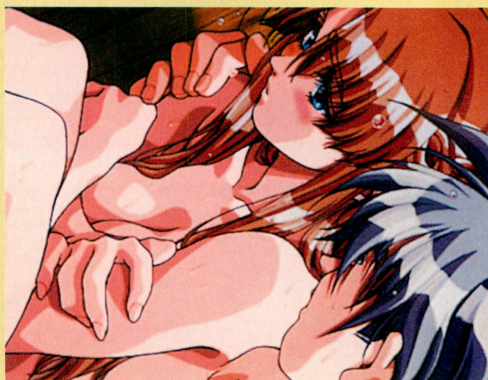
F&Cスペシャル 読者アンケート&プレゼント

すべてF＆Cさんからの提供！　20世紀最後の運試し、ぜひ応募してね！

ソフト各3名

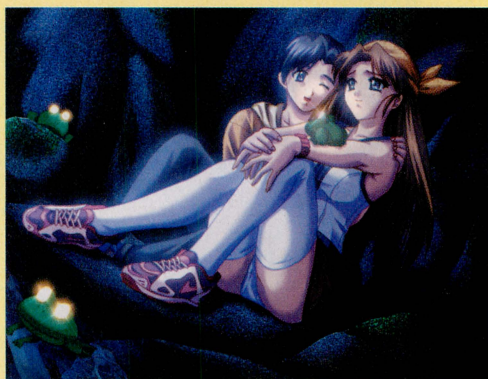
01『B.B. Oh,yes! Jonny!』

◀性的なことにうとく、お金持ちで純粋培養のおぼっちゃま。そんな主人公が、かなり特殊な嗜好を持つ恩人・ジョニーのために、のぞきや盗撮といったアブノーマルな場面収集に乗り出した！

02『同窓会 メモリアルパッケージ』

◀鮎や瑞穂が喋る！　大人気を博した名作『同窓会』が、音声付きで復活。加えて、続編『同窓会 again』のサンプルデモとF＆Cカードも同梱。ファンには見逃せない、マストアイテムだぞ。

03『きゃんきゃんバニー6 i♥mail』

◀大人気シリーズ最新作は、携帯端末機「mobile」を駆使してナンパを実行。メールやスケジュール管理などをこれで行い、女の子とのデートにこぎつけよう。新ナビゲーター・モナコの活躍にも注目！

04『らぶらぶ・ナビゲーション』

◀自動車の合宿教習のために、夏休みを利用して南の島へやってきた主人公。そこには魅力的な女の子がたくさんいて!?　バカンス気分たっぷりのラブコメディ。だけど、講習をおろそかにしたらいけないぞ。

ポスター各5名

05『Natural2-DUO-』

06『きゃんきゃんバニー6 i♥mail』

▲どのキャラも魅力的で、何を応募しようかと迷う読者がいるかも!?　F&Cの誇る大人気ソフトのポスターを。

07『同窓会 メモリアルパック』

ビデオ3名

08『With You～見つめていたい～』アニメビデオ

◀大ヒット作がビデオアニメになったぞ！

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

メディアワークス
電撃姫 編集部
「F&Cスペシャル」係行

住所	都道 府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	(　　)
Eメールアドレス			

※プレゼントの応募方法は、127ページを見てください。

●電撃姫はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

✂

アンケート要項

1 126ページの中で、希望するプレゼントの番号をひとつ記入してください。
2 あなたの性別を教えてください。
⓪①男⓪②女
3 あなたの年齢と学年・職業を教えてください。
01小学生以下02中1 03中2 04中3 05高1 06高2 07高3 08短大・専門学校生09大学・大学院生 10予備校生・浪人11会社員12アルバイト13無職 14主婦15その他
4 本誌の表紙はいかがでしたか？
01最高02良い03普通04悪い05最悪
5『電撃姫』の価格をどう思いますか？
01高い02やや高い03普通04安い
6『電撃姫』の本(本誌、ムック含む)を買うのは
01毎号02ときどき03初めて
7 あなたは何を見てこの本を買おうと思いましたか？
01『電撃姫Vol.11』の予告を見て02書店の店頭で03他の電撃の雑誌の広告を見て04電撃以外の本・雑誌の広告を見て05ラジオで聞いて06広告ポスターを見て07友人・知人から聞いて08その他
8 本誌のどの記事が読みたくて買いましたか？表Ⅰからひとつ選んでください。
9 本誌で良かった記事を表Ⅰから3つ選んでください。(8と重複回答可)
10 本誌でつまらなかった記事を表Ⅰからひとつ選んでください。
11 本誌のポスター(イラストギャラリー)のなかで、気に入った作者をひとり選んでください。
01魚02大田武志03かつまれい04位相同爆05菊池政治06上杉涼
12 あなたは1年間に何本くらい美少女ゲームをプレイしますか？
01 1〜3本程度02 5〜8本程度03 10〜15本程度04 20本以上06プレイしたことがない
13 あなたは美少女ゲームソフトをどこで購入していますか？
01大型電気店02ゲーム専門店03ソフトハウス通販(ホームページ上の通販を含む)04インターネットショップでの通販
14 あなたが今までにプレイしたなかで、好きな美少女ゲームを3つ書いてください。
15 発売前の美少女ゲームのなかで、あなたの欲しいソフトタイトルをいくつでも書いてください。
16『電撃姫』以外で毎号買うようにしている、美少女ゲーム誌をふたつ書いてください。
17 注目しているイラストレーター、原画家をふたり書いてください。
18 今後、インタビューしてほしいソフトハウス、クリエーター(原画家・シナリオライターなど)をいくつでも書いてください。
19 あなたはパソコンを持っていますか？
01持っている02持っていない03買う予定がある
20 インターネットについてお聞きします。
①あなたはインターネットを利用していますか？
01ほぼ毎日利用している02週に2〜3時間程度利用している03あまり利用しない04メールのみ使用している05まったく利用していない
②インターネットを利用している方にお聞きします。おもにどこで利用していますか？(マークシート方式になっています。あてはまる番号すべてを塗りつぶしてください)
01自分専用のパソコン02家族と共用のパソコン03携帯端末(iモード、ezwebなど)04インターネットカフェやまんが喫茶などの有料スペース05学校06会社07友人宅
21『電撃姫』の表紙に合っていると思うものをひとつ選んでください。
01実写のアイドル02ゲームキャラクターのイラスト03『電撃姫』オリジナルイラスト

表Ⅰ

01表紙
02イラストギャラリー
03特報①univ 〜the first part〜 (仮)
04特報②Lipstick ADV4
05新作スペシャル①同窓会again
06同窓会againスタッフインタビュー
07新作スペシャル②Natural zero＋
08Natural zero＋スタッフインタビュー
09新作スペシャル③CANVAS
10CANVASスタッフインタビュー
11Pia♥キャロットへようこそ!!3 直撃インタビュー
12ザ・ヒストリー・オブF＆C
13社長・笹岡氏が語る21世紀のF＆C
14コンシューマで遊べる最新F＆Cゲームカタログ
15F＆Cパーフェクトヒロインカタログ
16パソコンを買ってF&Cゲームを気持ちよく遊ぼう！
17攻略・Natural2 -DUO-
18 きゃんきゃんバニー6 i♥mail
19 さくらんぼ海岸
20 プリンセスメモリー
21F＆Cゲームのト・リ・コ♥
22F＆C美少女アニメ全集

応募のきまり

●アンケートに答え、P126〜127にあるとじこみハガキで応募してください。
●記入は黒のボールペンか、BまたはHBの鉛筆でていねいに書いてください。
●数字は1マスにひとつの数字を記入してください。「1」や「4」の数字は「1」や「4」のように明確に書いてください。「1」はただの棒線で、「4」は上を空けるようにしてください。(数字の記入例を参照してください)
●答えられない問題など、無回答の場合は必ず00と記入してください。
●数字の記入例
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
●締め切り及び発表締め切りは、12月31日(当日消印有効)。発表は、発送をもってかえさせていただきます。

たくさんのご応募お待ちしています。

F&C SPECIAL

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

月刊コミック 最先端コミック世代に贈る 超高画質コミック誌!!

電撃大王 DAIOH

2001 JANUARY 1月号

12月18日発売! 特別定価620円(税込)

応募者全員サービス あずまんが大王 大阪(春日歩)ドール!!

新世紀・大王の合言葉は 萌えっ!萌えっ!

あの名作ゲームがついにコミック連載開始!

こみっくパーティー COMIC PARTY

作画 大峨赤彦(いぬい せきひこ)

話題騒然! 描き下ろしポスター連載!

CARNELIAN カーネリアン

コミケ59 ノベルティ引き換え チケット付

「Kanon -カノン-」
森嶋プチ×Key

「リスティス」
うたたねひろゆき

「ANGEL FOYSON(エンジェル フォイゾン)」
澁澤工房 (12月10日単行本発売)

絶好調連載中

- 「ココロ図書館」 高木信孝×黒田洋介
- 「あずまんが大王」 あずまきよひこ
- 「星界の戦旗」 森岡浩之×小野敏洋
- 「Canvas」 カクテル・ソフト×江森美沙樹
- 「ニニンがシノブ伝」 古賀亮一
- 「宇宙人プルマー」 高雄右京
- 「TRAIN+TRAIN」 たくま朋正×倉田英之 ほか

電撃大王珠玉のコミックス・絶賛発売中

あの感動をもう一度! 高雄右京の手によるほのぼのラブストーリー。

「To Heart」全3巻
高雄右京
定価:各550円+税

大幅な描き下ろしを加え、伝説のCHOCOが再始動、究極の完成度で蘇る。

「イグナクロス零号駅」①
CHOCO
定価:本体950円+税

雪景色が彩る少女たちの物語。ゲームファンの圧倒的支持を得たオフィシャルコミック。

「Kanon-カノン-」①
作画:森嶋プチ
原作:Key
定価:本体550円+税

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

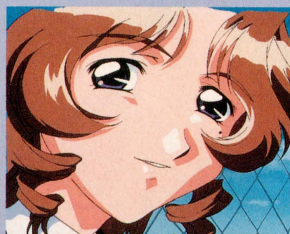
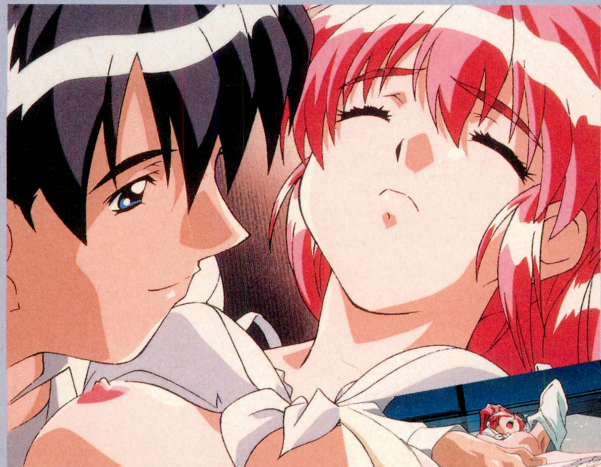
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)

F&C Beautful Girls Animation

良質の美少女が詰まったＦ＆Ｃゲーム原作
のＤＶＤアニメを旧作から年末発売の最新
作まで、一挙に紹介！　巻末にあるマル得
情報満載の『ロマ剣Ⅱ』＆人気声優インタ
ビューも見逃せないぞ!!
アニメ全集

ゲームのすべてを再現したOVA『ナチュラル』一挙紹介!!

学園の臨時教師である主人公と彼の昔の恋人の妹であり教え子でもある女子学生・千歳。その立場を越えて結ばれたふたりのラブストーリーを描いたAVG『ナチュラル』の最大の特徴が、主人公のエッチに対する姿勢によって大きく変わるゲーム展開だ。例えば、千歳をはじめとする女性キャラたちに対して、どういう意図や姿勢でエッチをするかによって、千歳の嗜好やストーリーは純愛から鬼畜系までガラリと変化してしまうのだ。これをアニメでは、何と別のシリーズへと枝分かれさせることで再現。ゲームでもその後の展開を左右する同僚教師・愛姫への対応からシリーズは枝分かれ。最初のシリーズでは真摯に接した場合の純愛系ストーリーが展開。彼女をレイプして口封じという選択をした際の凌辱ストーリーは「Another」のほうで描かれる。キャストやスタッフはどちらもまったく同じなので、見比べた感覚はまさにゲームのマルチシナリオそのもの。この意欲的な試みをぜひともその目で確かめるべし。

春彦の恋の光と影……

▲▶千歳が所属する水泳部の顧問・愛姫。千歳との関係を知らないまま、気さくな春彦にどんどん惹かれていくのだが……。

▲▶ずっと好きだった春彦に処女を捧げた千歳は懸命に彼の攻めを受け止める。

VOL.1

臨時講師となった春彦は、赴任先の学園で昔の恋人の妹・千歳と再会する。彼女から秘めた想いを告白された春彦は千歳を抱き、半同棲状態で彼女との関係を深めはじめる。だが、千歳の水泳大会への不安を和らげるために校内で事に及んだ現場を、同僚の愛姫に見られてしまう。

▲この話では失恋だけで終わった愛姫だが……。

▲間近に控えた水泳大会の不安を紛らわすために千歳は校内のシャワー室で春彦に抱いてもらう。だがそれがとんでもない問題を引き起こすハメに。

◀千歳の誕生日の夜、ふたりは激しく互いの想いを確かめ合う。

VOL.2

春彦に想いを寄せていた愛姫は、教師としての倫理と嫉妬心から千歳と春彦の関係を学校の上層部にそれとなく匂わせてしまう。しかし春彦の真摯な告白を聞いて、愛姫も自分の想いを告白した上で二人の味方になることに。そして千歳の誕生日を迎えた夜、ふたりは……。

千歳の切ない想いは実を結ぶのか？

ナチュラル
VOL.1「心ひかれて」
VOL.2「ひとつに溶けて」

STAFF 監督／ふくもとかん 脚本／杜野幼青
CAST 非公開

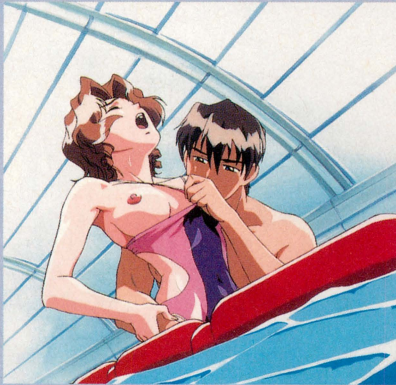
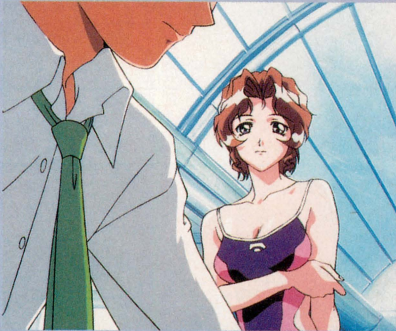
DATA ビームエンタテインメント／発売中／各4,700円（ビデオ6,800円）

望むものは愛情か、それとも肉欲か？

愛情よりも快楽を選んだ春彦たちの行く末は…

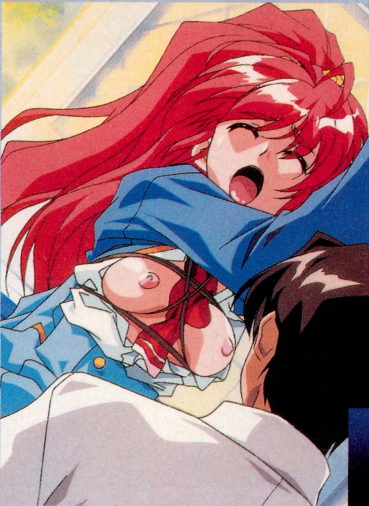
ナチュラル
Another1「思いはじけて…」
Another2「身も心も」

STAFF 監督／ふくもとかん 脚本／杜野幼青
CAST 非公開

DATA ビームエンタテインメント／発売中／各5,800円（ビデオ6,800円）
©2000フェアリーテール／F&C／GREEN BUNNY

▲▼男性経験皆無の愛姫は、春彦の言葉巧みな手練手管に追い込まれ、プールの中で強引に犯されてしまう。

▲過去の体験から男性恐怖症だった穂鳥だが、美術部顧問も務める春彦に対してはしだいに心を開くのだが。

◀初々しい千歳の体に溺れていく春彦の欲求はさらにエスカレート。経験の少ない千歳も、その過激なプレイで淫らに開発されていく……。

Another1

互いの立場を意識しながらも日々関係を深めていく千歳と春彦だが、校内で千歳を抱いているの現場を愛姫に見られてしまう。生真面目な愛姫は教師としての倫理観から春彦を非難するが、春彦は彼女が自分に気があることを利用し、その口を封じるために愛姫関係をもつが……。

▶▼調教の仕上げとして、春彦は千歳と愛姫を交えた3Pプレイへと突入！

◀千歳は完全に性奴として開発され、SMプレイも素直に受け入れる……。

◀▼神聖な職場である校内でレイプされ、毎日のように過激な奉仕を要求される愛姫の心は……。

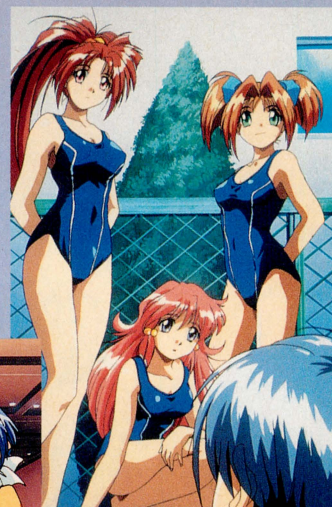
▶愛姫の口を封じた春彦の行為はエスカレート。校内でも遠慮することなく千歳とのセックスにふけりだす。

Another2

愛姫を犯した春彦は、彼女の中に眠る淫らな一面を開花させるべく調教をはじめる。春彦への恋心と校内で犯され続ける異常なシチュエーションのせいか、愛姫は徐々にその責め苦を喜んで受け入れはじめる。そして千歳も、春彦によって大きく変わり始めていた……。

ピンクパイナップル版6話＋ビームエンタテイメント版6話

『Pia♥キャロ』シリーズ完全紹介!!

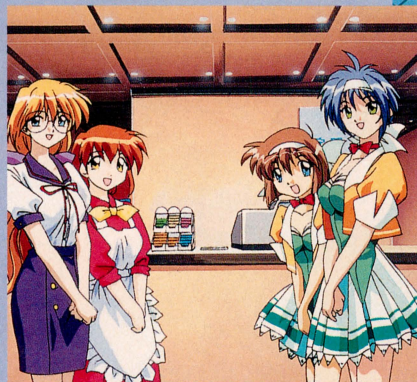
ゲーム中に使われている可愛いコスチュームでコスプレイヤーからも、絶大な指示を得ている大人気の美少女ゲーム『Pia♥キャロットへようこそ!!』シリーズ。そんな人気ＳＬＧがアニメ化され好評を得ている。今回は、すでに発売されている１８禁のピンクパイナップル版の『Pia♥キャロットへようこそ!!全集』、『Pia♥キャロットへようこそ!!2』の全６話（各３話）と１８禁ではないがストーリーを重視したビームエンタテイメント版『Pia♥キャロットへようこそ!!2DX』全６話の合計１２話をすべて紹介しよう。なお、１８禁版は各話に別々のキャラのＨシーンがある。目的のキャラが登場している巻をすぐ見つけられるようにしているので参考にしよう。

Pia♡キャロットへようこそ!!全集

STAFF 監督＆脚本：金澤勝眞／原作：カクテル・ソフト

CAST 非公開

DATA ピンクパイナップル／5,800円／発売中
©F&C co.,ltd／カクテル・ソフト／ピンクパイナップル

美少女たちの制服に注目！

OVAでも大ヒットした『Pia♥キャロ』シリーズの第１作目をDVD化。人気の最大のポイントである、ウエイトレスの制服を始め、浴衣や水着までもゲーム版のものを忠実に再現しているので、ファンは要チェックだ！

Menu1 「キレイなお姉さんはいかがですか？」

父が経営するファミリーレストラン「Piaキャロット」で夏休みの間、アルバイトをすることになった祐介。マネージャーの志保を始め、幼なじみのさとみに後輩の翔子、ナイスバディの麗香と美人に囲まれ心をときめかす祐介だが、いつもドジばかり……。そんな中、麗香にモーションをかけられるが、からかわれているのかと思ってしまう祐介は……。

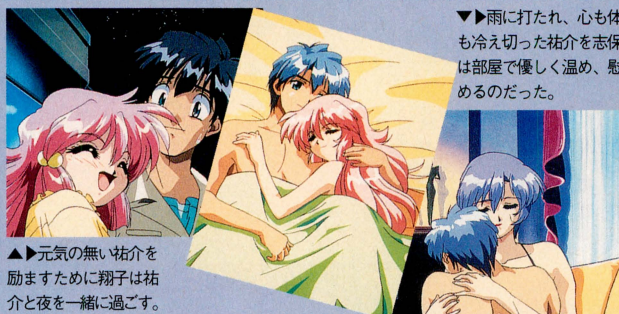
Ｈシーンのある女の子 麗香

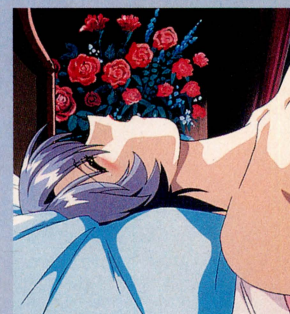
▲いつもドジばかりの祐介。麗香が着替え中の女子更衣室に間違えて入り込んでしまう。

▼▶公園での麗香の告白に自分がからかわれていないこと知る祐介。そしてふたりは、アツイ夜を……。

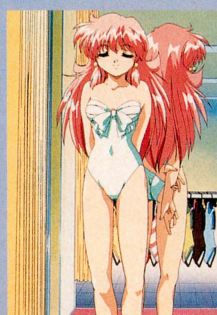
Menu2 「オトナの恋はいかがですか？」

アツイ夜を過ごして以来、急にヨソヨソしくなった麗香。そんな麗香の態度に落ち込む祐介。それを心配して翔子がさとみに相談を持ち込む。一方、祐介は思い出の公園で麗香から衝撃的な真実を知らされる。あまりの衝撃に呆然と雨の中を立ちつくす祐介。偶然通りかかったフロアマネージャーの志保は自分の部屋で冷え切った祐介の体を温めるのだった。

Ｈシーンのある女の子 翔子 志保

▲▶元気の無い祐介を励ますために翔子は祐介と夜を一緒に過ごす。

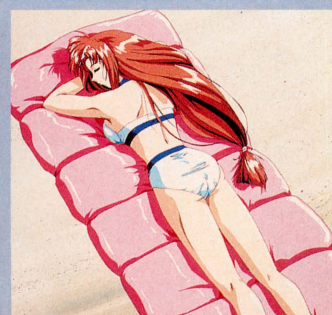
▼▶雨に打たれ、心も体も冷え切った祐介を志保は部屋で優しく温め、慰めるのだった。

Menu3 「素顔のカノジョはいかがですか？」

失恋の痛手を志保に慰められるも、オトナの志保に対して釣り合わないと感じる祐介は落ち込んでしまう。そんな折、「Piaキャロット」のメンバーで沖縄旅行へ行くことに。恋人気取りの翔子にやや鬱陶しさを感じつつも、開放感で周囲を見渡す余裕も出てきた祐介は、さとみの様子がおかしいことに気がつく。さとみを心配しているうちに、彼女の魅力に気づいた祐介は……。

Ｈシーンのある女の子 さとみ

◀子供っぽい水着を選んでしまう翔子。

▶メインヒロイン・さとみとのＨだけでなく、オイシイシーンてんこもりの最終話。

F&C Beatiful Girls Animation

F&C Beatiful Girls Animation

Pia♡キャロットへようこそ!!2 Menu1～3

STAFF 監督：ふくもとかん／脚本：杜野幼青
CAST 非公開
DATA ピンクパイナップル／各6,800円／発売中（LD・ビデオのみ）

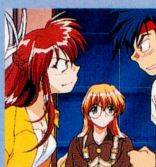
▶ゲームではあまり見ることのできない表情を見れるのがOVAの大きなポイントだ。

表情豊かに描かれたキャラから目が離せないぞ！

前作に引き続き『2』も18禁アニメ業界の老舗ピンクパイナップルがアニメ化。夏休みを利用し、ファミリーレストラン「Piaキャロット2号店」でアルバイトをする主人公・耕治。アルバイト先の同僚で喧嘩仲間のあずさや、女であることを隠して働く潤、仕事には厳しいマネージャーの涼子など、個性的な美少女たちと主人公の多彩なひと夏の恋物語が描かれている。また、前作同様に女の子のコスチュームにこだわった作りになっている点にも注目。登場するキャラクターについてもゲーム同様に個性豊かに描かれているので、『Pia♥キャロ』ファンも十分納得できる作品に仕上がっているぞ。

Menu1 メインディッシュはフルコースで…！？

Hシーンのある女の子 涼子

「Piaキャロット2号店」のアルバイト採用面接に向かう途中、アクシデントにあい遅刻してしまった耕治。だが、持ち前のガッツを見込まれ採用が決まった。しかし、仕事に厳しいマネージャーの涼子にコキ使われ、さらに社員寮ではエアコン無しの四畳半を与えられ、身も心もボロボロに。そんな中、耕治の歓迎会が開かれた。

▲▶歓迎会で酔いつぶれる葵。ふだんは見せない艶っぽい仕草を見せる涼子。

▶プールであずさの水着姿にくぎ付けになるが……。

Menu2 デザートはメインディッシュのまえ…！？

Hシーンのある女の子 潤

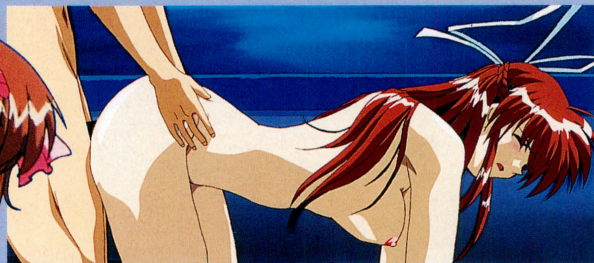
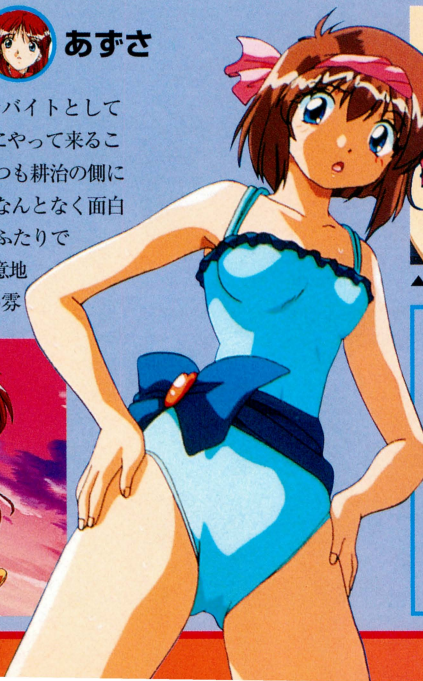
潤に夏祭りに誘われる耕治。しかし、待ち合わせ場所で潤とは出会えず、謎の美少女と出会う耕治。その数日後、研修旅行で温泉に行くことになった耕治たち一行。その温泉の混浴になっていることに気づいた耕治は、潤と一緒に女子風呂をのぞくが、潤がのぼせて倒れてしまうのだった……。

◀自分が女であることを教え女性として接して欲しいと耕治に頼む潤。そして潤は、耕治に「好き」と告白した。

◀あまりの違いに浴衣の少女が潤であることに気がつかない耕治。

Menu3 メインディッシュはおまかせで…！？

Hシーンのある女の子 あずさ

あずさの妹・美奈がアルバイトとして「Piaキャロット2号店」にやって来ることになった。耕治のことを気に入った美奈はいつも耕治の側にくっついてる。そんなふたりを見て、あずさはなんとなく面白くない。しかし、耕治もまた、あずさが店長とふたりで逢っているのを目撃し動揺する自分に気づく。意地を張ったまますれ違うふたりは徐々に気まずい雰囲気になっていく。そんな中、Piaキャロットのメンバーで出かけたキャンプでトラブルが発生する……。

▲キャンプでのトラブルの中で、お互いの気持ちを知ったふたりは、愛し合うのだった。

DVD化決定!!

前作『Pia♥キャロットへようこそ!!全集』が、すでにDVD化され、2作目のDVD化を待ち望んでいる人に朗報！ついにリリースが2001年1月26日に決定。しかも、前作同様に全話を一枚に収録。価格は6,800円ととってもリーズナブル。以前からこの作品が気になっている人は、手にいれるチャンスだ。もちろん、『Pia♥キャロ』コレクターは即GET！

Pia♥キャロットへようこそ!! 2DX ORDER.1～6

STAFF 監督&絵コンテ：杜野幼青／原作：稲村竜一
CAST 日野森あずさ：長崎みなみ／榎本つかさ：栗原みきこ

DATA ビームエンタテイメント／各5,800円／発売中

繊細に描かれた少女たちの恋心に注目！

ファミリーレストラン「Piaキャロット2号店」のアルバイトの面接に向かう耕治と途中の道でぶつかってしまうという最悪な出会いのせいで、いつも耕治と口喧嘩の絶えないあずさ。プールで助けてもらったことで、耕治に想いを寄せるようになったコスプレ好きの少女つかさ。女の子の気持ち対して極端に鈍感な耕治。そんな3人の淡い三角関係をファミリーレストラン「Piaキャロット2号店」を舞台に全6話に渡って描いたのがこの『Pia♥キャロットへようこそ!! 2DX』だ。

『Pia♥キャロ』ファンとしては一般向け作品ということで、女の子の露出度などではパワーダウンを感じるかもしれないが、それ以外の部分に関しては、練りこまれたストーリー構成や細かく描かれたキャラクターの心理状態、新キャラクターの登場など、長編ならではの魅力がふんだんに盛り込まれているので、充分満足できる内容になっているぞ。さらに、声優に関しても、ヒロインの日野森あずさ役の長崎みなみさんをはじめ、ゲームと同じ声優を多数起用することで、原作ゲームファンにも入り込み易い魅力的な作品に仕上がっている。

淡い恋のトライアングル

日野森あずさ

耕治とはいつも喧嘩ばかりしてる気の強い女の子。つかさの存在により、耕治に対しての自分の気持ちに気づく。

榎本つかさ

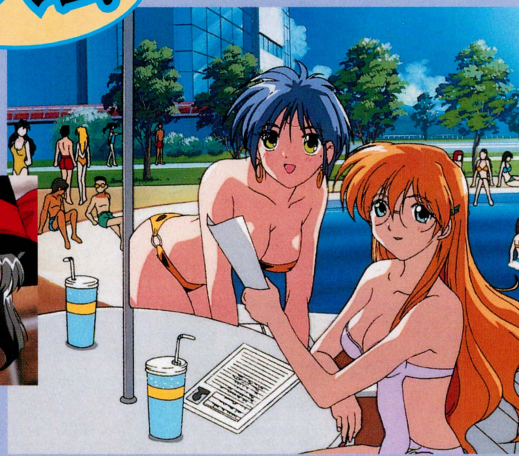
コスプレ好きで夢見がちな少女。プールでの事件で耕治に助けてもらって以来、彼のことを慕うようになる。

主人公

ORDER.1 淡～い恋のフルーツ・カクテル

夏休みの間だけアルバイトをすることになった耕治。その面接に向かう途中、道でぶつかり口論になった女の子・あずさがなんと一緒のお店で働くことに……。耕治が働き始めて間もないある日、「Piaキャロット」のメンバーでプールに行くことになったが、そのプールでトラブルが発生！

▼耕治との出会いによって彼女自身の日常にも変化が……。

▲いつも普段着感覚でコスプレをするつかさ。普通の服はないらしい。

▲涼子、葵などお馴染みのキャラクターも見逃せないぞ。

ORDER.2 恋のラビリンス・パフェ

始めての研修旅行でも、あい変わらず顔を合わせると口喧嘩ばかりしている耕治とあずさ。しかし、まわりのみんなからは、喧嘩するほど仲が良いと冷やかされる。耕治にプールで助けてもらったつかさは、このとき密かに複雑な気持ちを抱いていた……。それぞれ思いがからみあう中、研修旅行で恒例の肝試し大会であずさと耕治は強引にペアを組まされることになるのだった……。

▲肝試しで見事に脅かされるあずさ。以外と可愛い一面を見せるワンシーン。

▶旅先でさえも必ずコスプレをしているつかさ。どうやって持ってきているかは不明。

F&C Beautiful Girls Animation

◀つかさを励ます耕治の姿を横で見ているあずさの気持ちはなぜか晴れることはなかった。
▼耕治に励ましてもらいコスプレコンテストに望むつかさ。そして見事にコンテストに優勝する！

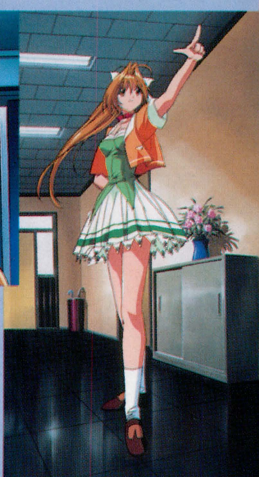
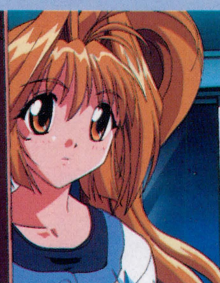
ORDER.3
恋のマスカレイド・サンデー

◀自分の気持ちに気づいていない耕治に励まされるたびにつかさの耕治に対しての気持ちは、より複雑に、そして深くなっていくのだった。

コスプレコンテストを目前に控えたつかさ。しかし、研修旅行で耕治とあずさが抱き合っている姿を見てからずっと元気がない。彼女の様子を見て心配した耕治は、つかさの自分に対する気持ちに気づかぬままコンテストに向け彼女を励ましていく。そのとき、ふたりの様子を見ていたあずさは、なぜか胸がざわつく自分に気づくのだった。

ORDER.4
恋のミルク・シェイク

▲▶前作にも登場していた木ノ下留美。この作品内では、すっかりオトナになって登場する。彼女の登場で、せっかくうまく行きかけていたあずさと耕治の関係は振り出しに戻ってしまうことに……。

夏休みが終わり、いよいよ新学期。「Piaキャロット2号店」でアルバイトを続ける耕治の前に現れた1号店の木ノ下留美。秋のグルメフェアを手伝いにきた彼女に対して耕治はのぼせ気味。なぜか、肝試し大会でGETした遊園地のペアチケットで、あずさとデートをすることに。珍しく喧嘩もせず、あずさといいムードになるが、そこに留美が現れた。

ORDER.5
恋のX'マス・ア・ラ・モード

◀▲つかさの入院の知らせを聞いて、お見舞いに来た耕治。この行動であずさとの関係がまた複雑になっていく。

▶サンタクロースのコスプレをしたつかさ。どんな格好をしてもよく似合って可愛いのだ。

遊園地でのトラブル以来、険悪なムードになってしまった耕治とあずさ。そのうえ、つかさが入院してしまう。お見舞いに行き、元気そうなつかさの顔を見て安心する耕治の様子を見て複雑な気持ちになるあずさの前に真士が現れる。あずさは、病室で仲が良さそうに話す耕治とつかさの姿を見て、彼女に対して嫉妬する自分の気持ちに気づくのだった……。

ORDER.6
ラストオーダーはどっち…？

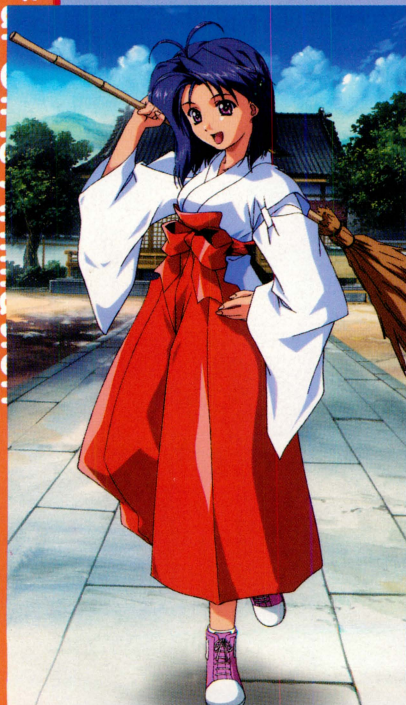
▲お互いのことが気になりながらも、相変わらず気まずい雰囲気のまま、素直になることができない耕治とあずさ。

◀▲今までひ弱な男の子だと思われていた潤だが、実は女の子であることが発覚する。それを知った耕治は彼女を応援するのだった。

あずさ&真士、耕治&つかさのペアでWデートをすることに。あずさと耕治はお互いが気になる様子。途中、潤が女の子であることが発覚するが、それに対して「頑張っている女の子を見ると応援したくなる」と耕治の話を聞いたつかさはショックを受ける。「耕治の本当の気持ちは自分には向いていないのではないか？」つかさは疑問を感じるのだが……。そして、迎えたバレンタインデーはどんな1日に!?

With you ～みつめていたい～VOL.1

STAFF 監督・絵コンテ／杜野幼青　キャラデザイン／山元　浩
CAST 鳴瀬真奈美／及川ひとみ　氷川菜織／ならはしみき
DATA ANEC／5,800円／12月25日発売

再会した幼なじみたちの恋心が揺れ動く…

Stエルシア学園陸上部のホープ・正樹と、クラスメートで幼なじみの神社の娘・菜織。互いに好意を抱いているふたりだったが、正樹に好意を寄せながらも6年前にミャンマーへと引っ越した幼なじみ・真奈美の存在が気にかかり、幼なじみ以上の仲に進展しなかった。だが、真奈美が帰国してエルシア学園へと転入し、三人は久しぶりの再会を果たす。そしてそれが、それぞれの中で眠っていた恋心に再び火をつけることとなる。そんな中、彼らを見つめる謎の影は、三人の関係に何をもたらすのか……。

ゲームでは真奈美シナリオのキーキャラクターだったチャムナが、アニメでは異なるポジションで登場し、ドラマにミステリアスな味わいを加えているぞ。

◀元気で活発な性格の菜織だが、真奈美の帰国でその心中はちょっと複雑な気分に……。

▼鳴瀬真奈美はおとなしい性格の正統派眼鏡っ子なのだ。

▲6年ぶりの再会が三人の関係にも静かな波を立てさせる。3つの気持ちはどんなドラマを生み出すのか。

▲▶アニメでは最初から精霊として登場するチャムナ・フォン。ゲームとは一味違ったキャラクターになっているのだ。

同窓会 Yesterday Once More①②

STAFF 監督・演出／ふくもとかん　キャラ原案／水谷とおる
CAST 小早川瑞穂／寺田はるひ　若林　鮎／吉田小百合
DATA ピンクパイナップル／発売中／各4,700円

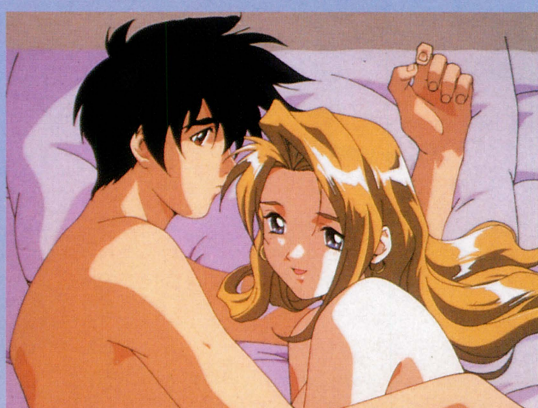
あの時伝えきれなかった数々の想い、再び

中学時代に同じテニス部で汗を流し、卒業と同時にそれぞれの道を歩みだした仲間たち。そんな彼らの同窓会での再会は、まだ子供だったころには伝えることのできなかった複雑な恋の思い出を、それぞれの胸によみがえらせた……。

'97年に発表されたOVA全4話がファン待望のDVD化（各2話ずつ収録）。同窓会の数日間を描いたゲームとは異なり、アニメではその再会をきっかけにしてはじまる各ヒロインの恋模様を描く独自の展開が見所。主人公・達也と幼なじみの鮎を軸に、それぞれの友情と恋心が錯綜するドラマに注目だ。

▲ライブを通じて気持ちを確かめあった静香と洋介は、今度は体でその想いを交わしあう。

◀▲▶距離が近すぎたがために、達也に想いを伝えられなかった鮎。だが、ついに意を決して自分の気持ちに従い達也に身を任せる……。

▶モデルとして活躍する真琴は、再会した達也と一夜を共に。

バーチャコール 2
ACCESS1「バーチャコールの世界へようこそ」
ACCESS2「本当の想いを君に」

STAFF 監督・絵コンテ／豊岡 薫 作画監督／ふじいみつる
CAST 非公開
DATA ピンクパイナップル／発売中（LD・ビデオのみ）／6800円
©FAIRYTALE/IDES'/ピンクパイナップル

◀さまざまなタイプの女性との奔放なエッチに邦彦はハマりっぱなし。

仮想空間の恋から本物の恋は生まれるか？

女の子との会話の駆け引きの醍醐味で人気を呼んだ『バーチャコール2』の世界をアニメ化。一番人気のヒロイン・エミリを軸にエッチで切ない物語が展開するのだ。
女性が苦手で想いを告白できない主人公・邦彦を助けるため、妹分のエミリは彼をバーチャコールにアクセスさせる。そのリアリティと出会う女性たちとのアバンチュールに夢中になる邦彦だが、それを見つめるエミリの気持ちは…。

▲邦彦が片思い中の同級生鈴音。彼女に告白するために邦彦はバーチャコールをはじめるが？

◀別れの時が近づき、やっとエミリの気持ちに気づいた邦彦は彼女の想いを精一杯受け止める。

きゃんきゃんバニー エクストラ①〜③

STAFF 監督／金澤勝眞 脚本／大石哲也 音楽／ピカピア
CAST 非公開
DATA ピンクパイナップル／発売中／各4700円
©カクテル・ソフト／ピンクパイナップル

▶アニメだけに登場するライバルの女神様・シュリー。享楽的な彼女と生真面目なスワティは意外とウマが合う名コンビ？

スワティがオリジナルストーリーで大活躍

ナンパ系AVGの代名詞『きゃんきゃんバニー』シリーズのなかでも抜群の人気を誇っているのが、可愛い女神・スワティが登場する『エクストラ』。その同作をベースにしたOVA全6話がDVDで復活した（各巻2話ずつ収録）。スワティのライバル・シュリーが登場するなど、多数盛り込まれたオリジナル要素に注目だ。

◀女の子との出会いを望む主人公・健太の願いをかなえるために降臨したスワティとシュリーは、お互いに張り合いつつ大奮闘。

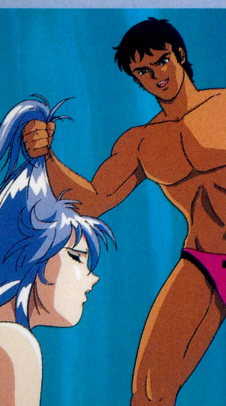
▲神の力を剥奪されたスワティとシュリーはセクシー水着で浜茶屋でのバイトに勤しむが。

◀スワティたちが仕組んでくれた出会いを楽しむ健太だが、はたして彼の恋は実るのか？

亜紀子全集

STAFF 監督・絵コンテ／豊岡 薫 脚本／飾 シモン
CAST 非公開
DATA ピンクパイナップル／発売中／4700円
©RED ZONE/F&C CO.,LTD/ピンクパイナップル

▼一介の女教師を装って、学園内の事情を探っていた亜紀子にも、凌辱の魔の手が忍び寄る！ 名門学園の暗部に潜む淫靡な秘密とは？ そして亜紀子は絶体絶命の窮地から逃れられるのか？

名門女学園に隠された淫靡な秘密とは？

◀女生徒の顧役・相沢姉妹らの凌辱の嵐が吹き荒れる！

名門・聖ノーブル学園に通っていた政府高官の娘が、何者かによってひたすら自慰に没頭する淫乱娘へと壊されてしまう。その犯人を突き止めるべく女教師として潜入した捜査官・亜紀子は、学園の異常な実体を目の当たりにする…。
ハードコアAVGの傑作として知られる『亜紀子』のOVA版がDVDで復活。ゲームそのままの情け容赦ないエロ＆レズビアン描写が満載。ハード系が好みの人にオススメの一本だ。

スペシャルインタビュー①

「ロマンスは剣の輝きII」

OVA版制作スタッフインタビュー

監督・シナリオ

杜野幼青氏

監督としてのデビュー作はＯＶＡ版『同級生２』。全12巻にわたって脚本、絵コンテも手がけた。代表作は『ワーズ・ワース』『Pia♥キャロットへようこそ!!２』ほか。

キャラクターデザイン

佐藤淳氏

これまで『エイミーと呼ばないでっ！』『野々村病院の人々』『Pia♥キャロットへようこそ!!２』など、数多くのＯＶＡ作品のキャラデザインを担当。

演出

安南信氏

『ロマンスは剣の輝きII』では、キャラクターのレイアウトや作画の監修などを担当。代表作は『Pia♥キャロットへようこそ！』『野々村病院の人々』ほか

スーパーバイザー

Dr.POCHI氏

プロットから脚本、コンテ、アフレコといった作品全体をチェック。これまで７年間に130本以上のエッチアニメを手がけているという、知る人ぞ知るエッチアニメの帝王。

OVA版『ロマ剣II』はF&Cも納得の18禁作品

原作となった『ロマンスは剣の輝きII』は、'99年12月に発売されたファンタジーRPG。ただし、18禁作品ではないため、エッチなシーンはあるものの、過激な描写はなかった。ところがOVA版は原作と異なり、18禁作品になることが判明。まず、このあたりの経緯について、OVA版リリースの仕掛人、Dr.POCHI氏と、監督の杜野氏にお話を伺った。

「ファンタジーRPGの面白さって、剣や魔法を使ってプレイヤーが冒険を進めていくところにありますよね。でも、映像で見せるOVAでは、ゲームと同じ面白さを出すのはムリ。じゃあどうすればいいか。もっと行動原理をシンプルにして、ワクワクドキドキするような物語を見せてあげればいいんですよ。それを実現するためのひとつの手段として、18禁という要素が必要になるんです。例えば、お姫様がさらわれて、助けに行かなければ魔物に犯されてしまう。そういった本能に訴えかける使命感があると、つい見入ってしまうはず。ゲームでいえば、『ドラクエ』の１作目で、竜王のもとからお姫さまを助けた帰りに宿屋に泊まったら『昨日はお楽しみでしたね』っていわれる。これを見たくてゲームを進めていたら、ついでに竜王を倒しちゃう、みたいな感覚(笑)。OVAに求められるのはそこなんですよ。特に原作がRPGなだけに、より大きなワクワクドキドキ感をつけるためには、そういったアダルト要素が欲しい。そのあたりの事情をＦ＆Ｃさんにお話したら『面白いでしょうね』ってすんなり同意してくれました。１回の打ち合わせでOKが出るなんて、こちらもビックリでしたよ」(Dr.POCHI氏)

「もっとあからさまに言ってしまうと、原作をプレイした人の立場からすれば、ゲーム中では激しいエッチシーンがなかっただけに、こういうOVAを待ち焦がれているはずです。今回の場合、原作のゲームをプレイして欲求不満を抱いている人に対して、18禁作品をリリースすることが最大のエンターテイメントになると思うんです。

原作ゲームをアニメ化していく手順としては、専門的にパソコンゲームをやり込んでくれるスタッフにシナリオを書き出してもらって、それをみんなで読んだあとで、構成案を考えていきます。完全に原作を尊重した作りになっています。その話し合いで全体のボリュームと出てくるキャラを決めます。ここで注意するのはテレビアニメのようにしないこ

OVA版は18禁にグレードアップ!!

より過激になったエッチシーンに注目!!

インタビュー内で語られていたように、OVA版最大の魅力は、18禁になったことで表現可能になった激しいエッチシーン！　なんといっても第１巻からいきなり凌辱シーンが盛り込まれているあたりに、制作スタッフの、特に杜野氏のやる気がうかがえる。それは杜野氏が書いた左の絵コンテを見れば一目瞭然。かなり大胆なカットでエッチシーンが展開していくようなイメージだ。2001年３月25日に第１巻が発売されて以降、３か月ごとに１巻づつ、全４巻がリリースされる予定になっている。

物語はゲーム同様、伝説の怪盗「シャドウブレイド」の名を受け継いだ主人公・キースの冒険が描かれていく。エルファーシアをはじめ、さまざま女の子と出会い、そして魔王を倒すまでのストーリーが、美麗なアニメーションでつづられていく。コミカルなストーリーあり、剣と魔法を駆使したバトルシーンあり、さらにエッチシーンありと、盛りだくさんの内容にファンならずとも魅入ってしまうこと間違いなし！　ファンなら迷わず買いだ。

ロマンスは剣の輝きII
第一話「魔王復活！」

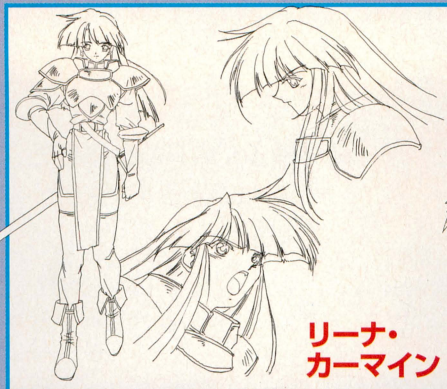
STAFF　監督・シナリオ：杜野幼青／キャラデザイン：佐藤淳
CAST　非公開
DATA　れもんはーと／6,800円／３月25日発売

と。毎週放映されるアニメなら、今週解決しなかったことの続きを来週やることもできますが、この手法はOVAの場合、NGです。なにせその1本で面白かったって思ってもらえなくちゃ、その次の巻は買ってもらえないので。そのあたりを考慮して全4巻のリリースを予定しています。本当なら13本ぐらいは作れそうなボリュームがあるんですけどね」（杜野氏）

では、具体的にどのような作品に仕上がっていくのか、気になる第1巻の内容を詳しく聞いた。

「まずはヒロインの取捨選択ですね。ロリ系の、ちょっと倫理的にやばいかなってルックスのキャラがいるので、その辺はあらかじめエッチシーンを削りました。それ以外のキャラで、原作の設定をもとにしながら考えていきます。4巻の中で、どの子のエッチシーンがどの巻である、というのはすでに頭のなかにはあるのですが、まだ先は秘密。これは各巻の最後を見てもらうと、必ず次の子がわかる、という仕組みにしてありますので、楽しみにしていてください。『ワーズ・ワース』でもそうだったんですけど、予告編を付けない変わりに、次を予感させるエピソードを巻末に持ってくるようにしてあります。第1巻のヒロインをちょっとだけ教えちゃうと……ジャネットとバネッサが出てきます。しかも凌辱シーンで。山賊に囚われるんですが、ごく普通に尋問されるんじゃつまんないじゃないですか。これってとても無理のない設定ですよね（笑）」（杜野氏）

「原作のゲームは面白かったですよ。ファンタジックな世界観がとても魅力的だったので、それをOVA版でも活かすことにしました。そのなかで使えるエピソードと使えないエピソードをより分けていって、アニメならではの場面構成を考えていく。ゲームはマルチエンディングですが、OVA版では制作者が想定したエンディングに行きつくしかありません。どの女の子のエピソードが盛り込まれるかは、まあ、制作者側の趣味に準じるということで……どの女の子をどこで出すか。これが1番のポイントであり作り手としても楽しいところです。やっぱり、イチ押

▼▶キャラクター設定を大公開！　OVA版ではいきなりお楽しみシーンを見せてくれる箱入り娘の「エルファーシア」と、神官戦士の「リーナ」。リーナは今後のエッチな活躍に期待!?

しのヒロインは最後のとっておきにしておかないと、見る側としては楽しみがなくなっちゃいますからね」（Dr.POCHI氏）

“F&Cらしさ”を捉えたキャラデザインに注目！

18禁作品としての魅力が数多く見えてきたところで、次はOVAに登場するキャラクターについて、キャラデザインを手がけた佐藤氏と、演出の安南氏にお話を伺った。

「キャラデザインに関しては、最初はゲームのキャラクターを元にデザインしても構わない、とのことでしたが、結局は『Pia♥キャロ』の流れを汲んだ仕上がりに落ちつきました。このほうが、F&C作品らしいカラーを打ち出せますから。設定自体は原作とほとんど同じなので、その点では違和感なく描くことができました。女の子の服とかも、多少アニメ用に変更している部分はありますが、基本的には原作と同じです。

お気に入りキャラは魔法使いのリュキアなんです。でも今回はエッチシーンはなさそうなので、とりあえず彼女には最後まで出続けてもらって、キースたちを引っかきまわしてもらうことを期待しています。原作のファンの人には、『ロマ剣Ⅱ』ならではのアクションシーンとエッチシーンをぜひ見てもらいたいですね。第1巻から魔法がガンガンでてきますよ。リュキアとかバネッサが大活躍します」（佐藤氏）

「演出の作業は、実はまだ始まったばかりなので、詳しいお話はできませんが、ゲーム同様、キャラの表情はきっちり押さえていこうと思っています。このへんは、キャラの魅力と引き出すための基本ですね。特に今回はアクションシーンがあるので、大胆な構図などもどんどん使って、スピード感のある戦いを演出していきます。従来のOVAとはひと味違った作品になると思います」（安南氏）

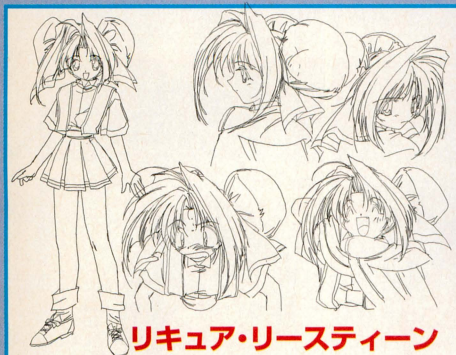
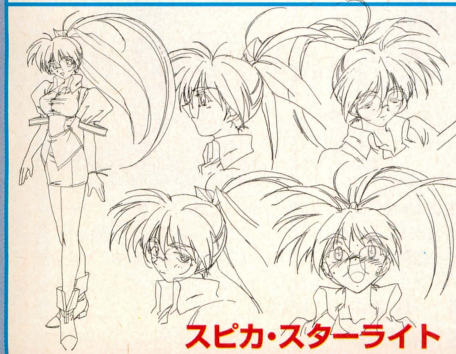
キャラもののツボを押さえてくれる佐藤氏、安南氏には安心してまかせられるから、シナリオの制作に集中できると語るのが杜野氏だ。

「最初から最後まで、自然な流れでストーリーが展開していきますよ。だからエッチシーンも必然的に発生する。凌辱シーンだって、全然違和感なく入ってます。今回は、女の子に余分な説明をさせないよう、わき役にその役目を振ったんです。そうすると話も見えやすいし、魅力も引き出せる。シナリオ制作の段階では、今回の場合、全4巻を通して、まずある程度自由度を持たせたドラマを作っておきます。そうしておけば、各巻でシナリオを詰めていった時に矛盾が生じても修正できるし、OVA版として全体を見ても自然な流れのストーリーが出来あがっているんです。18禁のOVAを作って、ストーリーがきちんとしていなければ、じゃあエッチだけ見るかってなっちゃいますからね。こうしたシナリオの作り方ができるのは、彼ら（佐藤氏、安南氏）がしっかりしているおかげなんですよ。キャラクターの細かい“芝居”の部分をまかせられるので。コンテを書くのも私の仕事なんですが、その時、細かい表情とか、ちょっとした仕草とかの演出まで書きこむ必要がないので、私はシナリオをどう映像化したら面白いかってことを1番に考えながら書くことができます。しかも、こちらのイメージにプラスαの演出を加えてくれるので、ありがたいですね。今回はアクションが多いし、剣と魔法が出てくるので、見ごたえはかなりありますよ。『Pia♥キャロ』とは違う楽しさがありますから」（杜野氏）

そんな数々の魅力がつまったOAV版の、とっておきの見どころを、Dr.POCHI氏に教えてもらった。

「なんてったって冒頭からお楽しみシーンがありますから、つかみはバッチリですよ。今までは絶対見られなかったエルファーシアのあらわな姿が……。コテコテした洋服を着てますから、最後まで裸は見れないのかな、と思わせておいて第1巻の冒頭で出します。私はケチな見せ方はしないことにしているんですよ。スタッフも楽しみながら作っています
から、かなり良いものができるはずです。発売を期待して待っていてください」

◀こちらは佐藤氏お気に入りの魔法使い「リキュア」に、第1巻では山賊に囲まれての凌辱シーンを披露してくれる「ジャネット」。そしてメガネっ娘の「スピカ」には、どんな絡みが待っている？ 登場ヒロインを予想するのも、本作の楽しみ方のひとつかも。

スペシャルインタビュー②

F&C作品を彩る声優3人娘そろいぶみ

数多くのＦ＆Ｃ作品で、数多くのヒロインを演じている女性声優３人に直撃インタビューを敢行！　収録現場での裏話などを語ってもらったぞ。

３人そろって意外なルートをたどって声優の道へ!?

──まず皆さんが声優になったきっかけは？

青山桐子(以下青山): 最初から声優を目指していたわけじゃないんですよ。一番最初のきっかけといえるのが小さい時に見たミュージカルの舞台かな。それに感動して演技する仕事を目指そうと誓って、それから好きなアニメを見ながら、その後ろで声だけの演技をしている声優の存在を知ったんです。いままでは舞台の仕事などが中心だったんですが、その延長線上で声の仕事が入ってきた時にそのことを思い出して、声優にチャレンジしてみるかと。舞台は長くやっていたんですけど、声優の仕事は始めてまだ3ヶ月ぐらい……まだまだ駆け出しです。

長崎みなみ(以下長崎): わたしも小学生の頃に見た舞台に感動して、芝居の道を志したんです。それで高校卒業後はアマチュア劇団に入って芝居を続けていたんですが、その時に目の見えない方のために本を朗読してテープに吹き込むというボランティアがあって、それで声の演技ってものに触れるきっかけになったんです。その後、芝居と平行して声優の勉強も始めて、それが仕事になって現在に至るって感じですね。

児玉さとみ(以下児玉): 私は前々からラジオとかのしゃべる仕事が好きで、中学を卒業してからいきなりそっちの世界に飛び込んじゃったんですよ。テレビ局のアナウンサー養成プログラムとかで勉強しながら、イベントコンパニオンやナレーション、ラジオ番組のレポーターとかを片っ端からやりまくってました。でも体を壊しちゃってそっちのほうは一時休業することになりまして、次に選んだのが自宅でできる仕事ってことでイラストレーターを目指したんです(笑)。単身上京して、その手の専門学校で勉強してたんですが、何せビンボウで……そこで、昔取った杵柄とばかりに声の仕事をバイト代わりに再開しまして、その流れの中で声優の仕事も飛び込んでくるようになったってとこですか。ゲームの『Pia♥キャロットへようこそ！2』や『きゃんきゃんバニーエクストラ』をやってた頃は、まだ専門学校生だったです。──３人とも、最初から声優を目指していたんじゃないんですね？

長崎： 確かにそうなんですが「声で演技する」難しさを知ってからは、それにどんどん挑戦したくなってきまして……。でも、やっぱり今後も舞台は続けていきたいですね。

児玉： 昔は何でもやってましたね。今でもスキー場内でのラジオ放送のＤＪとか、色々なイベントの司会とかをちょくちょくやってました。現在ではＰＣエンジェルで連載しているマンガとかも……こっちの仕事も募集中ですので、出版関係者の方よろしくお願いいたします！

──美少女ゲーム系の仕事が多いですが、それについてはどんな風に捉えていますか？

長崎： 実はゲームのお仕事をやる前に、美少女ゲーム紹介ビデオのナレーションをやったことがあって「こんな世界もあるのか〜」と思っていたら、たまたま日頃お世話になっている制作会社さんから美少女ゲームのお仕事を頂いて「今度は私が声を演らせて頂けるんだ」と、この仕事に不思議な縁を感じてしまいました。18禁で抵抗はないか、とよく聞かれるんですが、同じ声のお仕事と思っているのでまったく抵抗はありませんね。

児玉： まだ仕事を選べるほど余裕ないですから(笑)。

──声優志望の子は年々増えていますが、18禁系の仕事をすると後で売れた時に困るって考えている人も多いようです。それについては？

長崎： でも、それについては、人それぞれの方針やスタイルがあるから、そういう考え方も別に悪いとは思わないですね。

児玉： 私も、人によって考えや事情もあると思うので、名前を変えることは否定しません。私自身が名前を変えないのは、18禁ゲームが好きだからです。

──ゲームの収録ならではの苦労とかはありますか？

長崎： 作品によって違いはあるんですけど、基本的にひとりずつの収録になるんですが、これがけっこう大変ですね。セリフをひとつひとつバラバラに収録するので、他のキャラとの掛け合いでもセリフのやりとりの感覚がつかみづらいんですよ。絵もないですから、その場面の状況もわからない時があるし。

児玉： だから、自分が出演したゲームを買ってきて、攻略記事とかを見ながら完全クリアしてうまく演技がかみ合っているかを確認するなんてザラですよ。

長崎： 声のテンションと絵の雰囲気が合ってない時なんか泣きたくなりますね(笑)。

長崎みなみ

主な仕事●ゲーム：『Pia♥キャロットへようこそ!!2』(Win、ＳＳ版) 日野森あずさ『With You〜みつめていたい〜』(Win版、各コンシューマ版) チャムナ・フォン『Natural〜身も心も〜』(Win版)出水由羽●ナレーション:『美少女ゲームカタログ』『B'z全国コンサート』

児玉さとみ

主な仕事●ゲーム：『Pia♥キャロットへようこそ!!2』(Win、ＳＳ版) 神楽坂潤『Natural 2 ―DUO―』メエちゃん『きゃんきゃんバニーエクストラ』(ＳＳ版) 杉田千里『PALETTE』看護婦・他『リップスティックアドベンチャーEX』斉本絵美

青山桐子

主な仕事●アニメ：『With You〜みつめていたい〜』田中冴子『ＨＡＵＮＴＥＤじゃんくしょん〜あの世の恋の物語〜』悪霊A●ゲーム：『フラグレンス』伊勢志摩●ビジネスソフト：旭化成・美音メール『ポッキュン』ポッキュン●その他、舞台を中心に活動中。

エッチシーンの収録時には色々な道具が大活躍！

長崎：Ｆ＆Ｃ作品の場合だと、そのセリフの時のキャラクターの表情や状況を、細かくシナリオに書いてあるので有難いです。作品によっては、立ち絵以外にもいろいろなシーンの一絵も頂けるのですごくやりやすいです。

児玉：その分リテイクも死ぬほど多いですが（笑）。

── 読者も気になっていると思うんですが、エッチシーンの収録の時とかはどうですか？

長崎：脚本によって違いはありますね。話の流れに沿って普通のセリフと一緒に録る場合もあれば、それだけまとめてって場合も……。

児玉：エッチに至るまでの過程や、してる最中の状況がわからない時はつらいですね。同じあえぎ声でも、相手はどんな男なのか、同意の上なのか無理矢理なのか等々によってトーンとかが変わらないとおかしいじゃないですか。

長崎：エッチシーンは特にそういう演じ分けが重要なものですからね。

── そういうシーンの収録で道具を使う人が多いと聞きましたが、みなさんの場合はどうですか？

長崎：私たちは使う派ですね。

児玉：念のために断っとくけど、変な道具じゃありませんよ（笑）。チューっと吸うタイプのアイスキャンディーを使って、そういう時の声とかの雰囲気を再現するんですよ。中には魚肉ソーセージとかを使う人もいるので、人によってさまざまです（笑）。

長崎：でも、ふだんからいろいろな現場へ行きますけど、大抵、皆さんに驚かれます（笑）。

── みなさんは同じ作品のゲームとアニメの両方に出演する場合が多いですが、演じる際にメディアによる違いとかは感じますか？

長崎：アニメになると細かい設定や話のシチュエーション、時にはキャラクターの雰囲気も変わる場合がありますから、けっこうノリは違いますね。『Ｐｉａキャロ２』のあずさの場合、ゲームは割と正統派のヒロインっぽかったのに、アニメだと喧嘩っぱやい三枚目的な部分が強かったですからね。

児玉：潤もゲームとアニメじゃけっこう違ってたね。

長崎：あとアニメだと口パクに合わせなければいけないという大前提がありますから、それに慣れるまでが大変ですね。

児玉：ひとりで自分のペースで演じられるゲームの収録に慣れちゃうと、そういう時に大変なんだよね。

── 青山さんはＯＶＡ版『With you』がはじめての美少女ゲーム原作作品の出演ですね？

青山：ゲーム版では私たちのマネージャーの及川さん（水無瀬凌）が演じてた田中冴子をやらせてもらったんですけど、ゲームのファンに怒られないかすごく不安ですね〜。ゲームのイメージを保つのに苦労しました。

長崎：私は『With you』ではゲーム版からチャムナ役で出演してるんですけど、アニメではかなり雰囲気が変わってたので、青山さんとは別の意味で苦労しました。

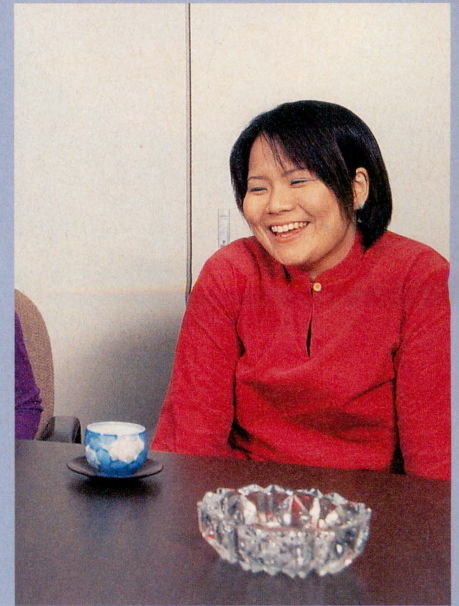
── 青山さんみたいに別の方が演じていたキャラを新たに演じる場合の苦労とかはありますか？

児玉：私の声優デビュー作がＳＳ版『きゃんきゃんバニーエクストラ』の杉田千里なんですけど、アニメ版や他機種版を通じてたぶん４代目の千里だったんです。もうへたに他の千里に引っ張られたらダメになりそうだったので、意識せずに自分なりの千里を演じるようにしました。ただでさえ初めての声優仕事だったので、演技指導も人一倍受けたりして大変でしたから。

── 最後に今後の出演予定と演じてみたい役柄などを教えてもらえますか？

長崎：ゲームでは『NaturalZero＋』で出水由羽と鳥海千紗都を、『クァイア』で、水城彩菜をやります。今後はゲームはもちろん、アニメや他の、いろいろな「声」のお仕事のフィールドを広げていきたいと思っています。

児玉：ゲームでは青山さんと一緒に『刑事大打撃』『クァイア』の２作品に出演します。今後は女の子をいじめまくる役とかやってみたいですね。あとはトラックの「バックします」っていう警告音とか、アーケードゲーム機の説明音声みたいな変わった声の仕事もやりたいです（笑）。あとはマンガの仕事ももっと増やしたい!!

青山：ゲームは児玉さんと『刑事大打撃』に出演します。今後はとにかく色々な役に挑戦したい！　声が男の子っぽいといわれてるので、男の子役や動物キャラの声なんかもやってみたいですね。

◀ライブ活動やPCエンジェルの連載で活躍中の長崎みなみさん&児玉さとみさんのユニット・江古田シスターズ。このホームページでは、ふたりの最新活動情報をはじめとする多彩なコンテンツを楽しめるぞ。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/2616/

<青山さんの個人ＨＰと彼女たちが所属する事務所のＨＰアドレス>青山桐子・・・http://www.geocities.co.jp/Hollywood-Miyuki/3310/　イエローテイル・・・http://r-banana.com/y_tail/index.html　ロックンバナナ・・・http://r-banana.com/

F&C Beautiful Girls Animation

電撃姫

月刊化

電撃姫が2001年1月30日よりついに月刊化！　より充実した最新美少女ゲーム情報を満載し、さらに萌えでHな面白さを加えてお贈りします！　乞う御期待！

まるごと一冊
F＆C大特集号に続く
プレ月刊化号
第２弾

電撃姫 Special
2000年美少女ソフトカタログ

Ｆ＆Ｃ号に続くプレ月刊化号第２弾！　今年全作品＆来年の注目作を収めた超保存版。エッチのボリュームがわかる「おあずけ度」付き！

月刊にかわってエロエロよ♥

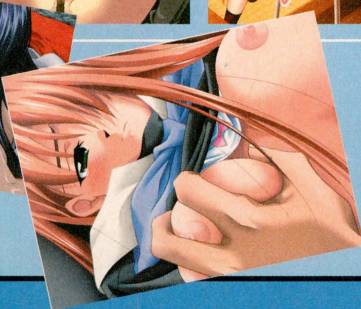
2000年1月30日(火)
月刊第一号発売
(電撃姫は毎月30日発売です)

スクープ連発の美少女ソフトマガジン！
最新ソフト&キャラクターのすべてがわかる

ソフトカタログ、オリジナル読者参加企画、
攻略など、各コーナーも拡大&新設!!

メーカー&クリエイターインタビューで
最新&注目タイトルを徹底追跡!!

ますます充実&美麗に!!
とってもHなイラストギャラリー!!

2000年の全タイトル
&
2001年の注目ソフト
500本超を収録

12月19日(火)発売予定
予価980円(税込)

◆カバーガール

COVER GIRL

若林 鮎

●AYU WAKABAYASHI

いつも元気でボーイッシュな女の子。それが鮎に対する長年の印象でした。けれどいつのまにか、真っ白なドレスをサラリと着こなせるようなステキな女性になっていたんですね。さては、彼氏でもできたな？　そう聞いてみたいところですが、ここはひとつ、温かく見守ってあげることにしましょ。

●Cover Girl Creator

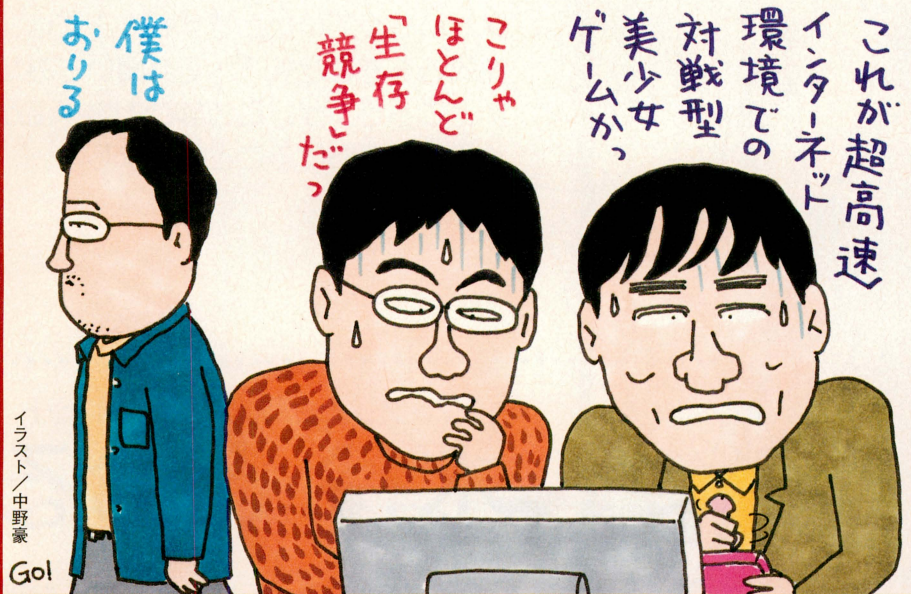
水谷 とおる

氏の繊細なタッチは、前作でもおなじみ。しかも、女の子はよりかわいらしく、男の子はさらに精悍になりました。『同窓会again』、期待大です。

月刊化第1号［電撃姫］3月号は
1月30日㈫発売！

次号からいよいよ
月刊化！
ますます パワーアップ

次号は月刊化記念のスペシャル特集第一弾！　とびっきりのスクープ、驚天動地の新連載企画、絢爛豪華な大プレゼントと、見逃せないモノばかり。かわいくてHな萌え萌え美少女をたっぷり満載して、みんなをとことん充実させちゃいます！

イラスト／中野豪

スタッフ募集

■ 募集職種／A：編集　B：ライター　C：ゲーム攻略スタッフ
■資格／都内近郊在住の方。B、Cは経験不問。
■応募方法／①履歴書(写真添付・経験者は職務経歴書を別途添付)②サンプルの原稿として「美少女ゲーム紹介記事」を1,200文字でまとめたもの、以上の2つを右下住所の「姫11S」係まで、郵送ください。書類選考の上、面接等を行ないます。
※応募書類は返却いたしません。面接をする方のみ2か月以内にご連絡します。
※合否に関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
★電撃姫では、イラストレーターの持ち込みも受け付けています。連絡先とイラスト、CG等作品数点を送り下さい。

電撃ムックシリーズ
電撃姫SPECIAL
まるごと一冊F＆C大特集
2000年12月15日　初版発行
定価：本体667円　※消費税が別に加算されます
■発行人……塚田正晃
■編集人……渡部雅人
■発行所……メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1−8
☎03-5281-5391（編集）
☎03-5281-5205（広告）
■発売元……角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2−13−3
☎03-3238-8605（営業）
■印刷所……大日本印刷株式会社

ISBN4-8402-1743-2 C9476
雑誌コード　64882-54

STAFF

編集長…………小野田雅
編集デスク……諏訪浩樹
編集……………岡田潤／秋山力矢／高島宏暢
編集協力………鴫原千太郎／岡田幸生／稲葉三恵／飯塚幸正
ライター………西川潤／藤井幹順／斎藤直樹／井上寿治／清水拓／田中弘二／三井一穂／岩崎幸一／田中雅邦／田中和也／鈴木和好／大野英士
デザイン………朝倉哲也（デザインクレスト）／佐藤敏行／斎藤和代／羽沢組／クスコムーチョ／オフィスアマゾン／市川正美／中村麻里子／高野册／石丸千賀子／アイダックデザイン／スペースマオ
カメラマン……林久平／弘瀬秀樹／船橋利尚／松田和弘／牧田優一
宣伝……………齊藤由紀
アシスタント…長瀬美樹

EDITORS VOICE

■12月には「2000年美少女ソフトカタログ」が発売になります。今年発売のソフトを完全網羅した姫スタッフ渾身の一冊なのでぜひ見て下さいね。そしていよいよ1月30日からは月刊スタート！　……でも、編集部のみんなが、ヤバい企画案ばかり考え出すのは、ちょっと考えモノかも（笑）　（O）

■今月も大変でした。カードの支払い15万円が来たものですから。しかも経費の前払いで、預金の残高がほぼゼロ！　お金の大切さをしみじみと実感したひと月でありました。これからは心を入れ替えて質素倹約といきたい所ですが、そうは行きそうにない年末です。『北斗の拳』も欲しいし。あわびゅ！　㋜

■OVA版『ロマ剣Ⅱ』の取材で、美少女アニメの仕掛け人たちに会ってきました。一見すると、ただの変なオヤジにしか見えないのだが、伊達に長い間この業界で飯食ってないなと思わせる含蓄のある言葉の数々にうなずくこと頻り。でも、ほとんど記事になってません。ヤバすぎて(笑)。　（J）

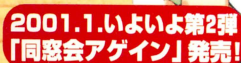
■僕はエロゲーに限らず、ゲームのエンディングはハッピーエンドが好きです。ゲームそのものの面白さも、もちろん大切だけど、嫌な（暗かったり、意味不明な）終わり方だと個人的に評価がガクッと下がります。やっぱり、いい気分で終わりたいです。みなさんはどうですか？　（「ま」）

■10年前ぐらいにナムコから発売されたFCソフト『クインティ』を探しています。実家にあったはずなのですが、引越しのごたごたで行方不明に。二世代前のゲーム機用ソフトなので、さすがに持っている人が周りにはひとりもいません。秋葉原にマメに通って探すしかないのでしょうか…。　（高）

■「ザ・ヒストリー・オブ・F＆C」のために、古い資料をいろんな所から引っ張り出した。ああ、あのころの自分は若かったなぁ……と感慨に耽るコトしきり。それにしても、スタッフアンケートの回答は面白かったなぁ。ほとんど紹介できなかったのがヒジョーに残念！　㊙

■㋜さん、今月の貧乏っぷりでは私も負けてません。お給料日1週間前に残高が底をつき、親兄弟から借金しまくり。でも、そのお金も2日くらいで使い込んじゃって……。それもこれも、みんな巨人軍優勝セールと軒並み増加しているアウトレットモールがいけないんです。そうに決まってます。　㊞

応募・投稿の宛て先はこちら

〒101−8305
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館6F
メディアワークス　電撃姫編集部
「○○○○○○○○○」係

FAIRYTALE
純愛ゲームの金字塔
ヒロインボイス&快適環境になって登場!
2001.1.いよいよ第2弾
「同窓会アゲイン」発売!
Memorial Package
音声版
ミレニアム特典
F&Cカード入り
CD-ROM2枚組
同窓会アゲイン DEMO
収録
忘れかけた、あの胸のときめきが、
今、鮮やかに甦る。
同窓会
Memorial Package
同窓会メモリアルパッケージ
「好きだ。この気持ちをどうしても伝えたい」君への恋の気持ちは今でもつづいている。あの頃の僕には少し勇気がたりなかったんだ。「思い出は胸にそっと‥」淡く美しい思い出。だから、胸にそっとしまっておきたい。そう思って生きてきたけど、みんなに会ったら、わたし、泣いちゃうかも…。「君の声が聞きたくて‥」部活の時のあのかけ声。普段の笑い声。しょんぼりした時のかすれた声。君の声が聞きたくて、ぼくは合宿同窓会に参加する。「あの頃の気持ちを確かめてみたい‥」あの頃のわたしは、あなたにときめいていた。今はどうかわからないけど…。でも、もう一度自分の気持ちを確かめてみたいという気はちょっとあるかなー。「ふりかえれば君がいた‥」君の想いさえ分かっていれば僕の心はこんなにも揺れ動くことはなかった。「あなたの幸せを一番に考えたいから…」幼い頃からずっと一緒だったから、今さらそんなこと言えないわたし、あなたの気持ちを知ってるから、何とか力になってあげたいとそればかり考えてしまう。あなたの幸せが一番だから。
同窓会への招待状
さんごぶさたしてます。白石で
のテニス部時代はたいへんお世話に
トロフィーの栄光を分かち合った仲
を卒業して皆バラバラになったわけです
中学の三年間、そして、高校の三年
ことがありました。僕も大学へ進学し
ひと段落ついたところなので、そろそろ集まって
ワイワイやりたいなーと思い、休日にどこかでランチ
を食べるとかじゃなくて、どうせ集まるなら、テニス
もしたい、バーベキューもしたい、積もる話しもいっ
ぱいあるし、夏だから浴衣を着て花火大会や肝試し
もしたい!いっその事、五泊六日高原合宿の同窓会
にしようと決めた次第であります。
つきましては、以下日程で同窓会を行います。
参加・不参加の旨をお知らせ下さい。
7月30日～8月5日
於いて:ペンション
ミレニアム特典:F&Cカード入り
日本語版Windows®95/98/2000/NT4.0対応 好評発売中!! 価格8,800円
※18歳未満の方は購入できません ※Windows®は米国Microsoft Corporationの登録商標です。
開発FC01.COM